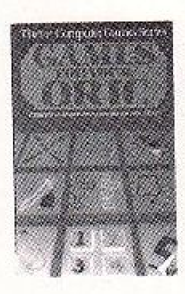
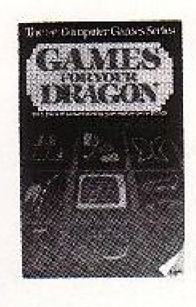
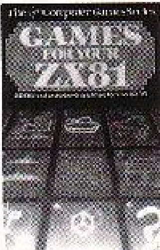
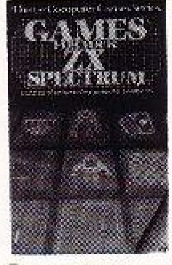
Homecomputer

2. Jahrgang 5,50 DM 48 öS 6,00 sfr

März 3 1984







Das Virgin Computerbücher-Programm

Games for your VIC-20 (VC-20)
Games for your Dragon 32
Games for your TRS 80
Games for your ORIC 1
Games for your ZX-81
Games for your ZX Spectrum
Games for your Atari
Games for your BBC Micro

Bücher, die mehr aus Ihrem Computer machen!
Jedes einzelne Buch enthält mehr als 20 komplette, spielfertige Programmlistings für den betreffenden Computer.

Alle Programme werden erläutert und sind mit Bedienungsanleitungen versehen.

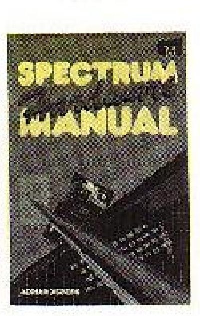
Ein Computerlexikon, das alle wichtigen Begriffe aus der Computerterminologie enthält, vervollständigt der Inhalt jedes Buches dieser Reihe.

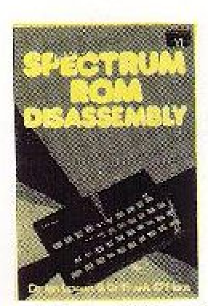
jedes Buch nur *DM 19,80*

Spectrum Hardware Manual
von Adrian Dickens

Der Sinclair ZX-Spectrum hat die Computerwelt revolutioniert.
Dieses Buch erklärt das Geheimnis seines Erfolges und wie das Gerät arbeitet. Viele Aspekte, die das offizielle Manual nicht oder nur kurz streift, werden Ihnen hier ausführlich vorgestellt: Wie die Farben Ihres TV-Monitors optimal eingestellt werden können, wie der interne Lautsprecher durch einen anderen ersetzt wird und vieles mehr.
Dazu wird gezeigt, wie der Spectrum mit zusätzlicher (auch selbstgebauter) Hardware aufzurüsten ist.

DM 29,80





The Complete Spectrum ROM Disassembly
von Dr. Ian Logan und Dr. Frank O'Hara

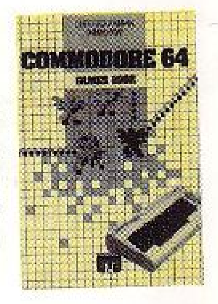
Der ZX-Spectrum wird von seinem eingebauten 16-K-ROM gesteuert.
Die beiden Autoren erläutern Ihnen den Interpreter und zeigen Ihnen, was der Spectrum tut und was dabei in ihm vorgeht.
Im Detail: Befehlsroutinen, Lautsprecher, Input / Output, Variable und mathematische Funktionen.
Ihr Spectrum besitzt eine große Anzahl von eingebauten Funktionen. Dieses Buch hilft Ihnen, sie zum eigenen Nutzen zu verstehen und sie in eigenen Programmen sinnvoll einzusetzen.
Ein Muß für alle engagierten Spectrum-Programmierer!

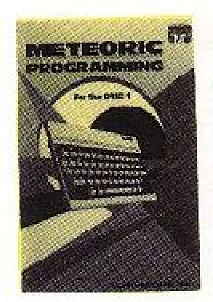
DM 39,80

COMMODORE 64 Games Book
von Clifford und Mark Ramshaw

Erleben Sie die Faszination der Computer-Technik!
Die Brüder Ramshaw gelten in England als die Nummer 1 in Sachen Commodore programmieren und dieses Buch wurde von der Fachpresse als eines der besten für den CBM 64 gelobt.
Jedes der hier vorgestellten Programme macht hervorragenden Gebrauch von den Fähigkeiten, die den Commodore 64 gegenüber anderen Geräten seiner Preisklasse auszeichnen.
Kein Commodore-64-Anwender sollte dieses Buch in seiner Sammlung missen.

DM 29,80





Meteoric Programming for the ORIC 1
von John van der Reyden

Viel Software für wenig Geld bietet Ihnen dieses Buch.
30 speziell für den ORIC 1 entwickelte Programme: z.B. Lunar Lander, Eliminator, Sea Cutter und viele mehr, die Ihnen zeigen, welche Farben, Grafiken und welch herrlichen Sound der ORIC produzieren kann.
Selbstverständlich fehlen auch praktische Tips nicht, die für alte Hasen ebenso interessant sind, wie für junge Füchse!
Eine ideale Ergänzung dieses Computers!

DM 29,80

VC-20 Innovative Computing
von Clifford Ramshaw

Ein Buch, geschrieben von einem der kreativsten Programmierer in der Microcomputer-Welt.
Spannende, interessante Spiele wie Nuclear Attack, Space Fight, Hopper, Invasion, Squash, Golf, Grand Prix, Adventure, und sogar Schach!
Komplette Listings all dieser und weiterer Spiele, leicht verständlich mit vielen Tips und Tricks angereichert, eröffnen Ihnen neue Dimensionen Ihres VC-20.

DM 29,80

Over the Spectrum
von Alfred Milgrom

Ein Buch, das alle Wünsche von Spectrum-Fans erfüllt.
Komplette Listings von mehr als **30 Programmen** die zeigen, was in dem kleinen schwarzen Kasten an Kraft und Raffinesse steckt!
Die Palette reicht von Geschicklichkeitsspielen wie Frogger, Meteor Storm, Eliminator über Strategie-Spiele wie Schach zu echten Adventures.
Nützliche Winke und Tips, sowie Geschäftsprogramme machen dieses Buch zu einem Nachschlagewerk für jeden Spectrum-Anwender.

DM 39,80

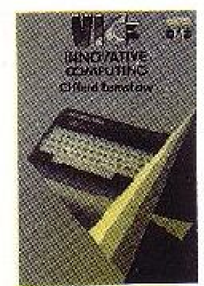


Not only 30 programs for the ZX-81 1K
von Melbourne House Publishers

Battleships, Roulette, Blackjack, Starwars, Breakout, Memory, Miniadventure, 1K-Draughts

Doch nicht nur 30 Programme für den ZX-81 in der Grundversion enthält dieses einmalige Buch. Jedes Programm wird erklärt, Programmiertips werden gegeben und viele Peeks und Pokes erläutert.
Ein Buch, das zeigt, was in 1 K stecken kann.

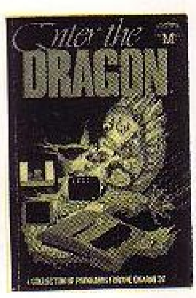
DM 29,80



ENTER THE DRAGON
von Colin Carter

Eine Sammlung kreativer Programme für den Dragon 32. Das Buch enthält komplette Listings für viele der bekannten Arcade- und Abenteuer-Spiele wie Lunar Lander, Invaders, Meteor Storm, 3-D-Treasure Hunt, Flightsimulator und viele andere.
Viele Programme nutzen die hervorragenden Möglichkeiten der Dragon Highresolutiongrafik. Enter The Dragon zeigt Ihnen sogar, wie Sie Ihrem Drachen das Sprechen beibringen können. Dazu eine Menge Tips und Informationen, die für den Beginner ebenso nützlich sind, wie für den Fortgeschrittenen.

DM 28,80



WICOSOFT * Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 05654-6182

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!

Homecomputer

erscheint monatlich im:
Roeske Verlag, Eschwege

Herausgeber:
Ralph Roeske

Redaktion:
Ralph Roeske (Chefredakteur) (verantwortlich)
Gertrud Marx-Fischer

Herstellung:
Roeske Verlag, Eschwege

Satz und Reproduktion:
Röske Verlag, Eschwege

Druck:
Vogt GmbH 3436 Hessisch Lichtenau

Vertrieb:
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), sowie Österreich und Schweiz:
Verlagsunion
Friedrich-Bergius-Straße 7
6200 Wiesbaden
Tel. 06121-2660

Anfragen nicht an Vertrieb oder Druckerei, sondern nur an den Verlag!

Anschrift:
Roeske Verlag
HOMECOMPUTER
Westring 59c
3440 Eschwege
Tel. Sa. Nr. 05651-8558

Anzeigenleitung:
W & M
Agentur für Werbung
und Marketing GmbH
Postfach 11134
4000 Düsseldorf 1

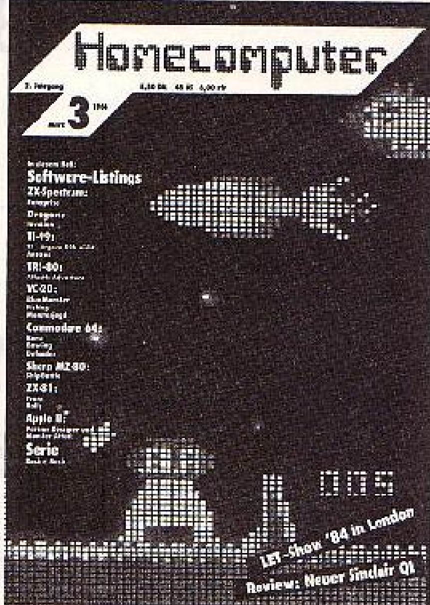
Erscheinungsweise:
Erstverkaufstag von HOMECOMPUTER ist Anfang des Monats.

Bezugspreise:
Einzelheft:5,50 DM
Abonnement:Inland 55,-DM im Jahr (12 Ausgaben)
Ausland: Europa 80,-DM USA 110,-DM

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.1 vom 1.Aug. 1983.
Bitte Media-unterlagen anfordern.

Autoren, Manuskripte:
Der Verlag nimmt Manuskripte und Software zur Veröffentlichung gerne entgegen.
Honorare nach Vereinbarung.
Bei Zusendung von Manuskripten und Software erteilt der Autor dem Verlag die Genehmigung zum Abdruck und Versand der veröffentlichten Programme auf Datenträger.
Rücksendung erfolgt nur gegen Erstattung der Unkosten. Zusendungen von Software zur Veröffentlichung soll bitte folgendes enthalten:
Kopierfähige Kassette oder Diskette mit dem Programm (Computer-Bezeichnung), von Drucker erstelltes Listing oder Serie von Bildschirmfotos (keine Schreibmaschinenlistings), evtl. Bildschirmfotos von einem Probelauf und ausführliche Programmbeschreibung.
Für eingesandte Programmunterlagen kann keinerlei Haftung ubernommen werden.

INHALT



Homecomputer

bringt im März '84

Basic ≠ Basic

Teil 5.

	NEXT Ende einer FOR/NEXT Schleife	ON ERROR Fehlersuchroutine	ON/GOSUB GOSUB Zeilennummer entsprechend Variablenwert	ON/GOTO GOTO Zeilennr. entsprechend Variablenwert	OPEN OPEN Disketten-File	OUT Bestimmtes Byte über bestimmten Ausgang ausgeben	PEEK Byte aus Speicher lesen	POKE Byte in bestimmte Speicherzelle legen
MICROSOFT BASIC	**NEXT** Variable [Variable...]	**ON ERROR GOTO** Zeilennummer	**ON** Ausdruck **GOSUB** Zeilennr. Zeilennr...]	**ON** Ausdruck **GOTO** Zeilennr. [Zeilennr...]	**OPEN** Modus [#] Filenr. "Filename"		**PEEK** (Adresse)	**POKE** Adresse, Byte
APPLE II	**NEXT** [Variable, Variable...]	**ONERR GOTO** Zeilennummer	**ON** Ausdruck **GOSUB** Zeilennr. [Zeilennr...]	**ON** Ausdruck **GOTO** Zeilennr [Zeilennr...]	**OPEN** Filename	**OUT** Ausgang, Byte	**PEEK** (Adresse)	**POKE** Adresse, Byte
ATARI	**NEXT** Variable	**TRAP** Zeilennr./ Variable/Ausdruck	**ON** Ausdruck **GOSUB** Zeilennr. [Zeilennr...]		**OPEN** #Filenr., Modus, Kontrollcode, Filename		**PEEK** (Adresse)	**POKE** Adresse, Byte
Color Genie	**NEXT** [Variable, Variable...]	**ON ERROR GOTO** Zeilennummer	**ON** Ausdruck **GOSUB** Zeilennr. [Zeilennr...]	**ON** Ausdruck **GOTO** Zeilennr. [Zeilennr...]		**OUT** (Ausgang, Byte)	**PEEK** (Adresse)	**POKE** Adresse, Byte
CBM 64	**NEXT** [Variable, Variable...]		**ON** Ausdruck **GOSUB** Zeilennr. [Zeilennr...]	**ON** Ausdruck **GOTO** Zeilennr. [Zeilennr...]	**OPEN** #Ausdruck, Filenummer, Modus, "Filename"		**PEEK** (Adresse)	**POKE** Adresse, Byte
Dragon 32	**NEXT** [Variable, Variable...]		**ON** Ausdruck **GOSUB** Zeilennr. [Zeilennr...]	**ON** Ausdruck **GOTO** Zeilennr. [Zeilennr...]	**OPEN** Modus, #Filenummer, "Filename"		**PEEK** (Adresse)	**POKE** Adresse, Byte
ORIC 1	**NEXT** [Variable, Variable...]		**ON** Ausdruck **GOSUB** Zeilennr. [Zeilennr...]	**ON** Ausdruck **GOTO** Zeilennr [Zeilennr...]		**PUKE** 3XX, val	**PEEK** (Adresse)	**POKE** Adresse, Byte
CBM 3000	**NEXT** [Variable, Variable...]		**ON** Ausdruck **GOSUB** Zeilennr. [Zeilennr...]	**ON** Ausdruck **GOTO** Zeilennr [Zeilennr...]	**OPEN** # Ausdruck, Modus, "Filename"		**PEEK** (Adresse)	**POKE** Adresse, Byte
TRS 80 II VIDEO GENIE	**NEXT** [Variable, Variable...]	**ON ERROR GOTO** Zeilennummer	**ON** Ausdruck **GOSUB** Zeilennr. [Zeilennr...]	**ON** Ausdruck **GOTO** Zeilennr. [Zeilennr...]		**OUT** Ausgang, Byte	**PEEK** (Adresse)	**POKE** Adresse, Byte
VC-20	**NEXT** [Variable, Variable...]		**ON** Ausdruck **GOSUB** Zeilennr. [Zeilennr...]	**ON** Ausdruck **GOTO** Zeilennr. [Zeilennr...]	**OPEN** # Ausdruck, Modus "Filename"		**PEEK** (Adresse)	**POKE** Adresse, Byte
ZX-81	**NEXT** Variable						**PEEK** (Adresse)	
ZX Spectrum	**NEXT** Variable					**OUT** Ausgang, Byte	**PEEK** (Adresse)	**POKE** Adresse, Byte
TI-99	**NEXT** Variable		**ON** Ausdruck **GOSUB** Zeilennr. [Zeilennr...]		**OPEN** # Datei.,Dateiname		PEEK (Adresse)	**POKE** Adresse, Byte

LET '84

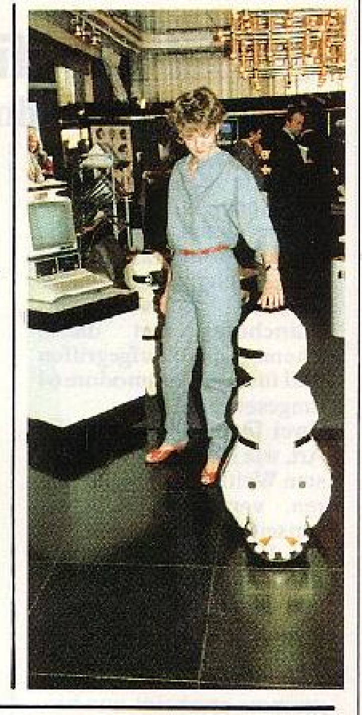
Das der Markt für Microcomputer, Software und Zubehör auch im europäischen Computer-Musterland England, noch immer nicht voll ausgereizt ist, hat man am letzten Weihnachtsgeschäft und was danach kam erlebt.

LOOK IN ON



HEATHROW PENTA HOTEL
13, 14 & 15 FEBRUARY 1984

Große und kleine, regionale Computermessen und Ausstellungen sind dort schon fast an der Tagesordnung. Auch bei uns erfreuen sich solche Veranstaltungen einer ständigen Beliebtheit.
Um dem Fachhandel einen Überblick über das inzwischen sehr umfangreiche Angebot auf dem Softwaremarkt zu ermöglichen, fand vom 12. bis zum 15 Februar dieses Jahres in London eine spezielle Händlermesse statt. Veranstaltet wurde diese Aktion vom LET-Magazin, das die gesamte Branche für diesen Zeitpunkt in das Heathrow Penta Hotel nach London eingeladen hatte. Dieser Einladung sind viele Firmen auch gerne gefolgt. kannten Firmen, nahmen an dieser Trade Show teil. Bei der abschließenden Beurteilung waren Organisatoren wie Aussteller gleichermaßen zufrieden vom Erfolg dieser Veranstaltung, die im nächsten Jahr in ähnlicher Form wieder stattfinden soll.





Auch wir haben uns auf dieser Veranstaltung umgesehen und waren von der Idee und der Organisation ebenso begeistert wie die Aussteller.
Nur das Fachpublikum hatte Zutritt, was für Geschäftsabschlüsse und Gespräche mit Fachkollegen sehr wichtig war. Über 100 Aussteller, darunter alle be-

Spiderman und Monster persönlich



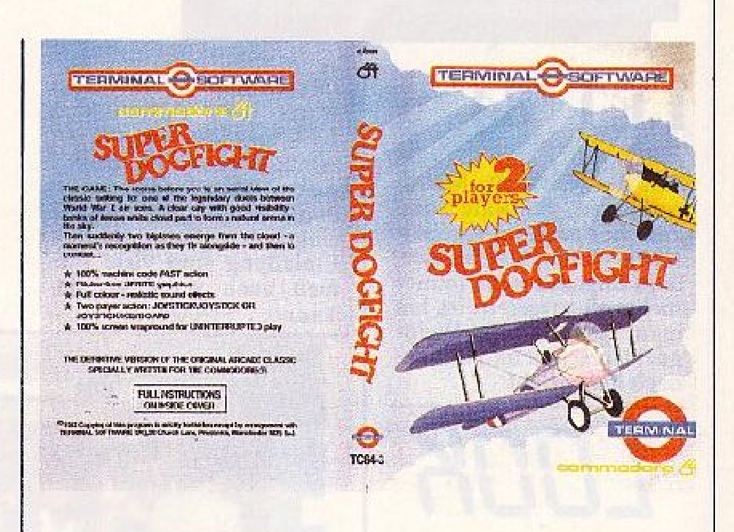
Programm generator

Home Filewriter ist ein Programmgenerator für die Atari und Commodore 64 Systeme auf Diskettenbasis und ist besonders für Database Anwendungen vorgesehen. Man gibt einen Entwurf auf dem Bildschirm ein und Home Filewriter erzeugt die notwendigen Codes. Eine typische Anwendung hierfür sind zum Beispiel Clubmitglieder-Aufzeichnungen. Home Filewriter wird vertrieben von Dynatech Microsoftware und kostet etwa 40 £, das sind 160,- DM.

Super Dogfight

für den Commodore 64

Zu den klassischen Themen, die schon auf den allerersten Videospielcomputern liefen, zählen die Luftkampfprogramme für zwei Spieler.
Terminal Software aus Manchester hat dieses Thema erneut aufgegriffen und für den Commodore 64 umgesetzt.
Zwei Doppeldecker in der Art, wie sie zur Zeit des Ersten Weltkrieges üblich waren, versuchen sich gegenseitig abzuschießen. Am Himmel sind Wolken, die einen Sichtschutz bieten. Sieger ist, wer seinen Gegner 10 mal abgeschossen hat.
Die Grafik dieses Programms erscheint uns besser als auf der Originalversion von Atari. Damit das Spiel nicht mit dem Tod des Verlierers endet, segelt dieser mittels eines Fallschirms sanft zu Boden, nachdem er endgültig besiegt ist. Wir finden dies eine gute Idee, wenn schon der Kampf unbedingt notwendig ist.
Besonders reizvoll ist das täuschend ähnlich nachempfundene Motorengeräusch, das die Flugzeuge erzeugen.
Schade ist eigentlich nur, daß man keine Option zum Spiel gegen den Computer eingebaut hat. Zu steuern ist das Programm nur mittels zweier Joysticks, über die Tastatur wäre es auch kaum möglich.



Zorgons Revenge

für den ORIC-1 48K

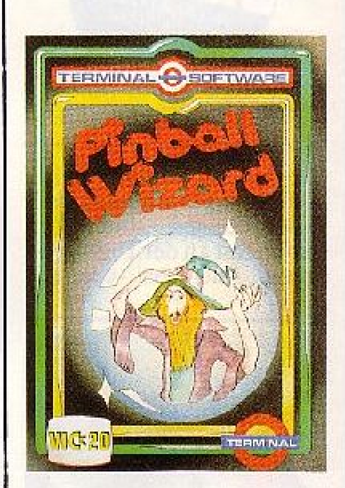
Von IJK, der Firma, die das bekannte Xenon-1 Programm kreierte, kommt jetzt dieses neue Spiel. Es ist eine brilliante Ergänzung und eines der originellsten Spiele für den Oric-1.
Das Programm eröffnet eine ganze Anzahl von verschiedenen Szenen, die jede für sich eine neue Aufgabe darstellt. Die Aufgabe des Spielers ist es, die geheimnisvollen Steine zu sammeln, die in den vier verschiedenen Bereichen vorkommen.
Es gibt die Spider Mission, die Space Mission, Bird Mission und die Quadnog Mission. Jedesmal wenn der Spieler einen der Steine an sich nimmt, kann er es mittels eines Kranes in den Innenhof des Schloßes befördern, in dem Prinzessin Roz gefangengehalten wird.
Wenn alle vier Steine dort sind, haben Sie die Möglichkeit, in das Schloß hineinzukommen. Was dann allerdings passiert, wissen wir nicht zu sagen. Soweit sind wir nämlich nie gekommen.
Das Programm ist eine gute Demonstration dessen, was man mit dem Oric an Möglichkeiten hat. Mit seinen hochauflösenden Grafiken und der ausgezeichneten Animation, empfiehlt sich dieses Maschinenprogramm fast von selbst.



Pinball Wizard

für den VC-20 (Grundversion)

Der Titel deutet schon an, um was für ein Programm es sich handelt: Ein Flipperautomat wird hier simuliert. Das Programm ist ausschließlich in Maschinensprache geschrieben, was erklärt, daß die Grafik, der Sound und die enorm hohe Geschwindigkeit ausmacht.
Es gibt zwei Möglichkeiten, dies Programm zu spielen: In der üblichen Weise gegen die Maschine, das heißt, den Computer oder als Spiel für zwei. Das Spiel ist so realistisch gestaltet, daß man selbst die Geschwindigkeit verändern kann, während die Kugel unterwegs ist.
Es ist sicherlich kein besonders auffälliges und spektakuläres Programm. Doch es macht Spaß und das soll es schließlich auch.



Atic Atac

für den Spectrum 48K

Brandneu und erst vor kurzem in England vorgestellt, wurde ein neues Programm von Ultimate, das wie viele andere dieses Herstellers auch wieder ein Hit zu werden verspricht.
Wie alle Programme der neuen Generation, so ist auch dieses mit einer ausgesucht guten Grafik ausgestattet, die nichts mehr gemein hat mit den unbeholfenen Figuren, wie sie zu Anfang möglich waren.
Bei Atic Atac übernehmen Sie die Rolle des Helden. Je nachdem, welche Figur am Anfang erscheint, entsteht jedesmal ein anderes Spiel. Der Spieler befindet sich in einem großen alten Haus, in dem es, wie könnte es auch anders sein, natürlich spukt. Es gilt nun, das Haus zu erforschen, die Wege die

Bisher erschienene **Programme** *in Homecomputer:*

Wir möchten Ihnen eine Übersicht über die bereits erschienen und abgedruckten Programme geben. Gleichzeitig möchten wir auf unseren Kassettenservice, über den Sie die Programme beziehen können und den wir in jedem Heft anbieten, hinweisen.

Apple II
Disk Handler - HC 3/83
Apple Steno - HC 3/83
Bundesliga - HC 3/83
Autokosten - HC 3/83
Suchrätsel - HC 4/83
Octopus - HC 4/83
Diskettenschutz - HC 4/83
Labyrinth - HC 4/83
Diskettenschutz - HC 5/83
Trollhöhlen - HC 5/83
Das Licht-Säbel-Duell - HC 6/83
Zentrifugalkraft - HC 6/83
Universeller Texteditor - HC 6/83
Kartenspiel 31 - HC 7/83
Imbiss-Bude - HC 8/83
Carace - HC 8/83
Kugellabyrinth - HC 9/83
Gärtner - HC 9/83
Helicopter Attack - HC 10/83
Karylon - HC 10/83
Pyramid Builder - HC 11/83
Survival - HC 11/83
Sprite Designer - HC 12/83
Panzerjagd - HC 12/83
Spider - HC 1/84
Wallstreet - HC 1/84
Chamäleon - HC 2/84

Videogenie
Bandwurm - HC 4/83
Fremdsprachen - HC 4/83
Vokabelprogramm

CBM
Munchman - HC 1/84

PET (CBM 3000/4000)
Concorde - HC 3/83
Digitaluhr - HC 3/83
Kalender - HC 3/83
51 - HC 3/83
Maze Challenger - HC 4/83
(Superhirn) Mastermind 1 - HC 5/83
Mastermind 2 - HC 5/83
Galactica - HC 6/83
Adventure Castle - HC 7/83
Börsenspiel - HC 7/83
Station-Defender - HC 7/83

ZX Spectrum
Frogger - HC 6/83
Renumber - HC 6/83
Data für ZX-81 - HC 6/83
Mampfmann - HC 7/83
ZX Bundesliga - HC 8/73
Nimm - HC 8/83
Kreisstatistik - HC 8/83
Spectraxians - HC 8/83
Ganemeyde - HC 9/83
Ufo - HC 10/83
Lift - HC 10/83
Superhirn - HC 11/83
Haushaltsrechnung - HC 11/83
Bogen - HC 12/83
Grafik Generator - HC 1/84
Oma platschert lustig in der Badewanne - HC 1/84
Pferderennen - HC 2/84
Laser - HC 2/84
Enterprise - HC 3/84
Reversor - HC 3/84

VC-20
VC-Zeichengenerator - HC 3/83
Disassembler - HC 3/83
Slalom - HC 3/83
Robot - HC 3/83
3D Labyrinth - HC 4/83
Spukhaus - HC 4/83
Assembler - HC 4/83
HC-Invaders - HC 5/83
Editor (6502) - HC 5/83
Labyrinth 3,5K - HC 5/83
Car Crash - HC 5/83
Bomber - HC 6/83
Old Surehand - HC 6/83
Logo - HC 6/83
Hürdenlauf - HC 6/83
Adressdatei - HC 6/83
Grid-Gummer - HC 7/83
Oil Panic - HC 7/83
VC-Pinball - HC 7/83
Highway - HC 7/83
Helicopter - HC 8/83
Crown Jubilee - HC 8/83
Geisterschloß - HC 8/83
Joypainter - HC 9/83
Survival - HC 9/83
Star Tramp - HC 9/83
Skipping Ball - HC 10/83
Einsiedler - HC 10/83
Crown Jubilee (2. Teil) - HC 10/83
Programmreservoir - HC 11/83
Demon Attack - HC 11/83
Space Zap - HC 12/83
Texas Kid - HC 12/83
17 + 4 - HC 12/83
Roulette - HC 1/84
Dame - HC 1/84
Comp. Blues.. - HC 1/84
Nager - HC 2/84
Seeschlacht - HC 2/84
Star Wars - HC 2/84
Blue Monster - HC 3/84
Monsterjagd - HC 3/84
Fishing - HC 3/84

Sharp MZ-80
Submarine Hunt - HC 3/83
Eidechse - HC 5/83
Data Generator - HC 8/83
Roadrunner - HC 8/83
Ship Battle - HC 3/84

Dragon 32
Chip Out - HC 10/83
Säulen - HC 10/83
Grand Prix - HC 12/83
Amöbe - HC 12/83
Fireball - HC 1/84
Froghopper - HC 1/84
Invasion - HC 3/84

TRS 80(M1)
Grafik - HC 8/83
Pferderennen - HC 8/83
Quadrato - HC 10/83
Schiffe versenken - HC 11/83
Man Man - HC 11/83
Serpents - HC 12/83
Atlantic Adventure - HC 3/84

ZX-81
U-Boot-Jagd - HC 3/83
Rotamint - HC 3/83
Brüche pauken - HC 4/83
Life - HC 4/83
Survive - HC 4/83
Labyrinth - HC 4/83
Ritter - HC 5/83
Missile ZX Command - HC 5/83
Apfelbaum - HC 7/83
ZX - ärgere Dich nicht - HC 7/83
Hausnummern - HC 7/83
Masch. Progr. Loader - HC 9/83
Schwarzes Loch - HC 9/83
Memory - HC 10/83
Lift - HC 10/83
3D Highway Race - HC 11/83
Chikago - HC 11/83
Astro Jäger - HC 12/83
Snake - HC 12/83
Antares - HC 1/84
Orion - HC 1/84
Minenfeld - HC 2/84
Break Out - HC 2/84
Tronn - HC 3/84
Rally - HC 3/84

TI-99/4A
Dive Bomber - HC 3/83
Asteroiden - HC 4/83
Panzerkrieg - HC 5/83
TI Ufo - HC 5/83
Killersatelit - HC 5/83
Chiffrier Programm - HC 5/83
Rangliste - HC 5/83
Space-Defence - HC 6/83
Street-Race - HC 6/83
Breakpoint - HC 6/83
Steckerspiel - HC 7/83
Der Pilzwurm - HC 8/83
Frogpath - HC 8/83
Flugabwehrgeschütz - HC 8/83
Monster Hunt - HC 8/83
Spielautomat - HC 9/83
Fallschirmspringer - HC 9/83
Kniffel - HC 10/83
Mauerklauer - HC 10/83
Poker - HC 11/83
Blackjack - HC 11/83
Vokabeltraining - HC 12/83
Hangman - HC 12/83
Catch N'Gogo - HC 1/84
Raumschiff Enterprise - HC 1/84
U-Boot - HC 2/84
Car Racing - HC 2/84
Antares - HC 3/84
TI - ärgere Dich nicht - HC 3/84

Commodore 64
Biorythmus - HC 3/83
Roulett - HC 3/83
Labyrinth 3D - HC 3/83
Disassembler - HC 3/83
Kalaha - HC 4/83
Assembler - HC 4/83
Editor (6502) - HC 5/83
Mondlandung - HC 5/83
Wurm VC-64 - HC 5/83
Geisterjäger - HC 5/83
Sprites Generator - HC 5/83
Schlackermaxi - HC 6/83
Synthesizer - HC 6/83
Goldfieber - HC 6/83
Energie - HC 8/83
Telefon/Adressdatei - HC 8/83
Neue Zeichen - HC 8/83
Grips - HC 8/83
Weltraumschlacht - HC 9/83
Wildwasser - HC 9/83
Phoenix - HC 10/83
Invaders - HC 10/83
Fallschirm - HC 10/83
Laser Force - HC 11/83
Jump Man - HC 11/83
Autorennen - HC 11/83

zu den einzelnen Stationen führen herauszufinden und am Ende zum Ausgang zu gelangen. Selbstverständlich sind alle Türen und Ausgänge von Hexen, Geistern, Gnomen und anderen Unholden bewacht. Auch muß der Spieler darauf achten, daß sein Held nicht unterwegs verhungert. Ein Brathähnchen im Display weist hierauf hin. Was dieses Spiel so liebenswert macht, sind die lustigen Figuren, die aussehen wie die Schöpfungen von Walt Disney.
Atic Atac kombiniert Elemente eines Abenteuerspiels mit denen eines Arcadeprogramms. Ziel des Spieles ist es, den Schlüssel der Eingangstür zu finden und so in die Freiheit zu gelangen.
Das Spiel ist voller überraschender Momente und kann zu den Spitzenproduktionen für den ZX Spectrum gezählt werden.

Groucho

für den Spectrum 48K

Automata Ltd. aus Portmouth, England, ist vielen bekanntgeworden durch das sagenhafte Pimania Abenteuerspiel. Und in der Tat, die Programme von Automata unterscheiden sich von dem üblichen Softwareangebot auf dem Markt. Von Automata Automata auf der Rückseite der Programmkassetten jeweils als kostenlose Zugabe einen mehr oder weniger künstlerisch hochwertigen Song offeriert, kann mehr als ein lustiger Gag angesehen werden. Immerhin keine schlechte Idee um zu verstehen, wenn





kommen nach deren eigenem Selbstverständnis nur friedfertige Spiele, in denen nicht geschossen und gekillt wird.
Zentrale Figur in allen Spielen dieses Softwarehauses ist der Piman, dieser schrullige kleine Kerl. Hervorragend verstehen es die Schöpfer des Piman, diesen in allen Spielen präsent werden zu lassen.
Gut finden wir es auch, das Automata sich und seine Programme nicht so todernst nimmt, sondern daß man eine Art Comic aus der Werbung und den Programmen gemacht hat. Das man weiß, daß die Pimania-Leute in der Musikszene zuhause waren, ehe sie zum Computer kamen.
Nach dieser Einleitung wollen wir uns das neueste Werk von Automata ansehen, um festzustellen, ob auch das neue Adventure mit dem Titel "My Name is Uncle Groucho, You win a fat Cigar", ähnlich gut ist, wie das Erstlingswerk.
Die Spielidee ist, durch die Straßen von Amerika zu tingeln, wobei Zigarren als Ersatz für Geld dienen. Durch 22 Fragen, die in den verschiedensten Bereichen angesiedelt sind und durch hübsche Bildschirmfotos unterstützt werden, muß man die Identität des geheimnisvoller. Hollywoodstars herausfinden. Da beginnt auch schon das Problem: Wenn nämlich das Geld, sprich die Zigarren alle sind, hat der Spieler verloren und muß wieder von vorne anfangen. Hier wäre es sicher ratsam gewesen, die Möglichkeit eines Weiterspielens von dieser Stelle ab zu ermöglichen, anstatt wieder von vorne anzufangen.
Natürlich ist dieses Programm nur ratsam für Leute, die einen gewissen englischen Sprachschatz beherrschen. Selbst dann ist es nicht immer einfach, die oft scherzhaft oder mit hintergründigem Humor gestellten Fragen zu verstehen und zu beantworten. Noch besser als beim Pimania Adventure ist der Einsatz von Grafik, Sound und akustischem Hintergrund und der Kommunikation mit dem Programm.
Wie bei allen Adventures, so wird es auch bei diesem hier vorgestellten Programm viel Zeit kosten, die Lösung zu finden. Wir wollen Ihnen nicht verraten, wer dieser geheimnisvolle Superstar ist, den es zu finden gilt. Wenn wir ehrlich sein wollen, so wissen wir es auch nicht. Immerhin lohnt sich diese Mühe: Automata verspricht dem Ersten, der dieses Rätsel löst, einen Flug nach Hollywood.

Maßgeschneiderte Software von Psion

Psion ist ein britisches Unternehmen, das im Oktober 1980 gegründet worden ist, um sich einen bedeutenden Platz auf dem rapide wachsenden Weltmarkt für Mikrocomputer zu sichern. Die Firma spezialisiert sich auf die Entwicklung und den Vertrieb hochqualitativer Software.
Das kurzfristige Ziel ist, das führende Mikrocomputer-Software-Unternehmen Europas zu werden. Langfristig plant Psion, international ein wichtiger Faktor im Mikrocomputerbereich zu werden, wobei die Aktivitäten über Softwareprogramme hinausgehen sollen. Eine Reihe damit zusammenhängender Produkte und Service-Leistungen soll angeboten werden.
Der Gründer des Unternehmens und Hauptanteilsinhaber, der 40-jährige Dr. David Potter, war vorher im Universitätsbereich tätig. Er hatte sich am Imperial College und an der University of California auf mathematische Physik spezialisiert. Er gründete Psion mit einem Kapital von 50 000 Pfund, die er sich durch den Handel mit Aktien erworben hatte.
Innerhalb von drei Jahren erreichte Psion einen Jahresumsatz von über acht Millionen Pfund, einen Gewinn von zwei Millionen Pfund und beschäftigt inzwischen 70 Leute. Der Export macht 50% des Umsatzes aus. Der Unternehmenssitz ist übrigens das Londoner Stadtzentrum.
Der Erfolg von Psion ist nicht zum geringen Teil auf die schon sehr früh getroffene Entscheidung zurückzuführen, Computerspiele für den Sinclair 'ZX-81' und später den 'Spectrum'-Heimcomputer zu entwickeln, die in hohen Stückzahlen für den weltweiten Vertrieb hergestellt wurden. Das Copyright bleibt zwar bei Psion – ein wesentliches Element der Firmenpolitik – aber alle Produkte werden direkt an Sinclair für das weltweite Marketing und den Verkauf abgegeben. Für

den neuen QL-Computer erarbeitet Psion die Software für den Geschäftsbereich – Textverarbeitung, Management-Information, grafische Darstellungen und Finanzplanung. Sie wurde Sinclair in Lizenz mit prozentualer Beteiligung am Verkauf jedes Computers überlassen.

David Potter ist der Überzeugung, daß Psions bisheriger Erfolg auf der gleich zu Beginn getroffenen Entscheidung beruht, auf eigene Risiko und auf eigene Kosten erstklassige Software-Programme für die allgemeine Verwendung des Massencomputermarktes zu schaffen und innovativ tätig zu sein. Im Gegensatz zur internationalen Konkurrenz – und entgegen der Politik der traditionellen Software-Unternehmen für den Mainframe- und Minicomputer Markt – nimmt Psion kein Auftragsgeschäft an; alle Kapazitäten werden auf die eigenen Produkte konzentriert.

Psion ist sich auch der mangelnden Erfahrung neuer Kunden im Mikrocomputerbereich bewußt und ist entschlossen Software anzubieten, die sowohl für erfahrene als auch unerfahrene Benutzer sofort einsetzbar ist. Das Unternehmen reagiert besonder schnell auf Marktanforderungen und hat in der Vergangenheit bewiesen, daß es bereit ist, Produkte auf Anforderung zu modifizieren.

Das wichtigste Kapital des Unternehmens ist die wachsende Zahl junger, sehr fähiger und motivierter Software-Ingenieure (gegenwärtig 25), die mit den modernsten Entwicklungsanlagen der Welt arbeiten, wie Psion erklärt. Alle den leistungsstärksten und modernsten Computersystemen. Anders als in der Industrie üblich, arbeitet man bei Psion nicht direkt an Mikros. Die Software-Spezialisten benutzen vielmehr ein Entwicklungssystem, das eine halbe Million Pfund gekostet hat und auf 'VAX'-Minicomputern basiert. Damit wird nicht nur größeres Raffinement beim Programmieren möglich, man kann auch die Software so entwickeln, daß sie schnell und billig für eine Vielzahl von Mikrocomputer-Modellen adaptiert werden kann – und der Entwicklung der Hardware vorauseilt.

In der ersten Jahreshälfte 1984 wird Psion eine Reihe wichtiger eigener Projekte bekanntgeben, die, wenn sie erfolgreich sind, das Wachstum des Unternehmens drastisch voranbringen und eine wesentliche Intensivierung der internationalen Aktivitäten bringen werden.

Converter

Wenn das stimmt, was Dragon Cruncher, das ist der Name dieses Programms, leistet, dann können Dragon-Besitzer guten Zeiten entgegensehen. Dragon Cruncher soll nämlich Tandy Colour Computer Programme so umwandeln, daß sie auf dem Dragon 32 laufen. Es geht auch umgekehrt, was die Tandy-Besitzer interessieren wird. Programmierkenntnisse sind nicht erforderlich, um Dragon Cruncher zu gebrauchen. In der jetzigen Version funktioniert allerdings nur die Übersetzung von Basic Programmen. Mit einer Fortentwicklung, die dann auch Maschinenprogramme umwandeln soll, ist man nach Angaben des Herstellers, ELKAN Electronics, England, beschäftigt.

Unseres Wissens ist dieses Programm zur Zeit in Deutschland noch nicht erhältlich. Wie uns die Firma Wicosoft jedoch mitgeteilt hat, wird man den Converter in Kürze in das Lieferprogramm aufnehmen.

Spectrum Joystick

Downsway Elektronics, Epsom, bietet jetzt einen Joystick an, der direkt in den Spectrum eingesteckt wird und kein seperates Interface benötigt. Das besondere an diesem Zubehörteil ist, daß es auf einfache Weise so programmiert werden kann, daß jedes tastenkontrollierte Programm damit betrieben werden kann.

Um dieser Joystick zu programmieren, drückt man einfach die Taste, die für die Kontrolle zuständig ist, während der Joystick in die gewünschte Richtung bewegt wird. Dies bewirkt, daß durch diese Maßnahme dem Joystick die entsprechende Funktion zugewiesen wird. Der Nachteil ist allerdings, daß nach dem Abschalten des Computers diese Information verloren geht und er also jedesmal neu programmiert werden muß. Dennoch ein sehr interessantes Zubehör. Der Preis ist mit 23£ (90,- DM) angemessen und entspricht dem, was für andere Joysticks einschließlich Interface gezahlt werden muß.

Applesoft Compiler

Der Einstein Compiler ist für die Apple IIe und Apple II Plus Systeme gedacht und arbeitet auf Diskettenbasis. Dieser optimierende Compiler übersetzt Programme, die in Applesoft Basic erstellt sind, in die Apple Maschinensprache. Dieses Hilfsprogramm benutzt das gesamte Spectrum des Applesoft Basic des DOS und des DOS. Auch hoch- und normalauflösenden Grafikmodi und Formatierungstabellen können damit compiliert werden. Der Preis beträgt in Großbritannien umgerechnetet etwa 350,- DM. Zu beziehen ist es bei Pete and Pam Computers, Rossendale, England.

Arabische RAM für ZX-81

In arabischer Sprache mit arabischen Schriftzeichen Basic programmieren: Dies ist jetzt auf den ZX-81 möglich. Eine Firma aus Saudi-Arabien hat ein Zubehör mit der Bezeichnung Arab RAM entwickelt, das direkt in den Port des ZX-81 eingesteckt werden kann.

Es erzeugt einen arabischen Zeichensatz und der Text wird auf dem Bildschirm von links nach rechts ausgedruckt. Arab RAM gibt dem Anwender einen kompletten Satz des Sinclair Basic mit arabischen Befehlsworten. Keyboardabdeckung und ein Handbuch in arabischer Sprache sind ebenfalls vorgesehen. Auf Wunsch kann der Computer nach wie vor auch in der original englischen Sprache genutzt werden.

Nähere Einzelheiten können Sie von der Firma AUTORAM, PO Box 147, Jeddah, Saudi Arbia, Telefon: Saudi Arbia (010 966) 660 4212, erfahren.

Pascal für Epson HX-20

Kuma Computer, York, hat einen Pascal Compiler für den tragbaren, batteriebetriebenen Epson HX-20 entwickelt. Obgleich nur ein relativ kleines Programm, verspricht der in England für 40£, das sind etwa 160,- DM, teure Compiler enorme Geschwindigkeitsvorteile gegenüber dem Basic.

NEWS

EPSON erweitert die Einsatzbereiche von QX-10 und HX-20

Kommunikation QX-10 und HX-20: Die Computer synchronisieren sich selbst / 80 Zeichen Breitdruck mit dem Minidrucker

Der japanische Computerhersteller EPSON hat durch neue Software seine Computer aufgewertet und den Hand-Held-Computer HX-20 weiter in die Nähe eines Tischcomputers gerückt. Der HX-20 ist wegen seiner DIN-Tastatur, des eingebauten Druckers, des einschiebbaren Mikrokassettenlaufwerks und dank seiner Netzunabhängigkeit das ideale Gerät zum Erfassen von Texten. Die Beschränkung durch die geringe Zeilenbreite des Minidruckers hebt das neue Programm "QUERTEXT" auf, das den Querdruck von bis zu 80 Zeichen pro Zeile auf dem eingebauten Minidrucker erlaubt. Fünf solcher Querdrucke ergeben eine DIN A-4 Seite. Das Programm nimmt 12 Zeilen mit bis zu 80 Zeichen an, danach muß zunächst ausgedruckt werden. Ein Tabulator auf dem Display ermöglicht die Kontrolle, wie viele Zeichen bereits eingegeben wurden. Nach 73. Zeichen wird, wie bei einer Schreibmaschine, durch ein akustisches Signal das kommende Zeilenende angekündigt. QUERTEXT kann mit jedem Textverarbeitungsprogramm kombiniert werden, das auf dem HX-20 läuft. Auf derselben Kassette befindet sich das ähnlich arbeitende Programm "Querlist", mit dessen Hilfe der Programmierer seine Programme ebenfalls in Breitdruck in übersichtlicher Form darstellen kann.

Texte per Telefon in den QX-10 überspielen

Ein weiteres Programm für den HX-20, "D-Text" wird auf einem Eprom geliefert. Es arbeitet wie QUERDRUCK, kann aber wesentlich mehr Text aufnehmen und übermitteln: Je nach Speicherausbau des HX-20, 10.900 oder 19.000 Zeichen. Es enthält bereits alle Softwareroutinen für eine Datenfernübertragung mit dem Akustikkoppler. Damit ist es ohne weiteren Programmieraufwand möglich, Texte mit dem HX-20 im Breitformat zu erfassen und per Telefon in den Tischcomputer QX-10 zu überspielen. Das macht den HX-20 zum professionellen und spielend leicht zu bedienenden Texterfassungsgerät.

80 - Zeichen Querdruck mit dem EPSON HX-20 Minidrucker



Foto: Epson Deutschland

EPSON stellt eine Reihe von Programmen vor, die die Computer HX-20 und QX-10 noch vielseitiger machen. Mit dem Programm "QUERDRUCK" können beliebige Texte im Querformat über den eingebauten Minidrucker des HX-20 ausgegeben werden. Fünf solcher Querdrucke ergeben eine DIN A-4 Seite. Besonders nützlich für die mobile Texterfassung ist "D-TEXT", das ähnlich dem QUERDRUCK arbeitet, aber schon alle Routinen für die Datenfernübertragung mit dem Akustikkoppler enthält. Das Überspielen eines Textes vom HX-20 zu seinem größeren Bruder QX-10 wird dadurch so einfach, wie das Telefonieren selbst. Für den Tischcomputer EPSON QX-10 ist ebenfalls ein Programm erhältlich, das die Datenfernübertragung vereinfacht: Es sorgt dafür, daß sich die beteiligten Computer selbst synchronisieren.

Der QX-10 nimmt Verbindung mit dem HX-20 auf

In der umgekehrten Richtung arbeitet das Datenfernübertragungsprogramm "TRANS 1", das für den QX-10 auf Diskette geliefert wird. Es organisiert die Datenfernübertragung vom QX-10 zum HX-20 per Akustikkoppler oder über Kabel. Die sekundengenaue Absprache von Programmstart und Auflegen des Telefonhörers wird überflüssig. Die Computer synchronisieren sich selbst. TRANS 1 sorgt dafür, daß jederman ohne Vorkenntnisse, die Computer QX-10 und HX-20 miteinander kommunizieren lassen kann. Die Anbindung des Außendienstes an den Innendienst über die Computer wird damit so einfach wie das Telefonieren selbst.

EPSON HX-20 ordnet Gerichtsakten und Prozeßtermine

Für Richter und Rechtsanwälte schafft der EPSON HX-20 auch in Stoßzeiten genügend Zeit für eine gründliche Bearbeitung der Fälle. Der HX-20 ordnet die Termine und Akten. Die tägliche Arbeit, etwa des Richters, erleichtert er ganz erheblich. Nachdem die Schriftstücke in Kurzform in den Computer eingegeben worden sind, druckt der HX-20 einen chronologischen Bericht aus.

Im Namen des Volkes: Jedem Richter seinen EPSON HX-20

EPSON Hand-Held-Computer führt Richter durch die Prozeßflut – Ständige Übersicht über Akten und Termine

Die Zahl der Prozesse steigt stark an. Rechtsschutzversicherungen geben heute jedem die Möglichkeit, ohne finanzielles Risiko für sein Recht zu streiten. Zweimal im Jahr werden die Gerichte von eine Flut von Prozessen überschwemmt: Zum Jahreswechsel und nach der Sommerpause. Da gilt es, durch eine ausgefeilte Terminplanung jedem Rechtssuchenden möglichst schnell zu seinem Recht zu verhelfen. Denn Verzögerungen durch blockierte Gerichte, können für den Betroffenen schwerwiegende Folgen haben. Richter Reinhart Vollmer am Landgericht Kiel, hat dank seines EPSON HX-20 Hand-Held-Computers, nicht nur seine Termine im Griff, der handliche Computer verschafft ihm auch eine schnellen Überblick über die Rechtslage.

Werden dem Richter neue oder alte Prozeßakten vorgelegt, kommt der HX-20 in Schwung. über den Bildschirm fragt er ab:

- Welche Prozeßparteien und Anwälte sind beteiligt?
- Wann kann frühestens ein Termin stattfinden, wieviel Zeit wird er vor aussichtlich benötigen (zum Beispiel 40 Minuten)?
- Welche Fristen sind zu wahren?
- Ist die Sache für die Referendarausbildung geeignet?

Danach sucht der HX-20 selbsttätig den nächstmöglichen Termin für die benötigten 40 Minuten. Pro Tag sieht er dabei nur so viele Termine vor, wie ihm Reinhart Vollmer, als machbar vorgegeben hat. Dadurch wird er frei von übermäßigen Termindruck und hat die Möglichkeit, sich in der gebührenden Gründlichkeit um die anstehenden Fälle zu kümmern. Natürlich ist er dabei seinem HX-20 nicht "ausgeliefert". Er kann Termine auch von Hand manipulieren. Dann piept der HX-20 zwar, wenn er die fragliche Zeit schon belegt hatte, akzeptiert den neuen Termin aber. Auf Wunsch stellt er einen neuen Termin bereit. Damit sind die Akten in den Arbeitsplan aufgenommen, die Arbeit ist vernünftig eingeteilt und die erste Akte kann bearbeitet werden.

Mit Hilfe eines Textprogramms wird dann der Tatsachenvortrag der Parteien in den HX-20 eingegeben. Reinhart Vollmer tippt über die Schreibmaschinentastatur des Computers die wesentlichen Fakten ungeordnet in Kurzform ein. Danach speichert der HX-20 diese Angaben – auf Befehl wird chronologisch exakt geordnet – auf der Mikrokassette oder druckt sie über einen externen Drucker aus. So ergibt sich eine geordnete Zeittafel, damit eine klare Darstellung des Sachverhaltes und zugleich ein perfektes Inhaltsverzeichnis der betreffenden Akte. Daneben wird die Aufteilung in streitig und unstreitig wesentlich erleichtert und ebenso die Beurteilung der Rechtslage, wie sie dem jeweiligen Aktenstand entspricht ("Votum"). Ergeben sich im weiteren Prozeßverlauf Änderungen durch neuen Parteivortrag oder aufgrund von Beweisaufnahmen, so werden sie vom HX-20 in das Votum eingearbeitet, das so immer aktuell ist und dem Richter dadurch ermöglicht, sich jederzeit schnell Überblick über den neuesten Verfahrensstand zu verschaffen. Auf diese Weise muß sich Richter Vollmer nicht immer wieder mühsam in Akten hineindenken. Alles Wesentliche ist ständig abrufbar. Es gibt kein mühsames Suchen und Blättern mehr.

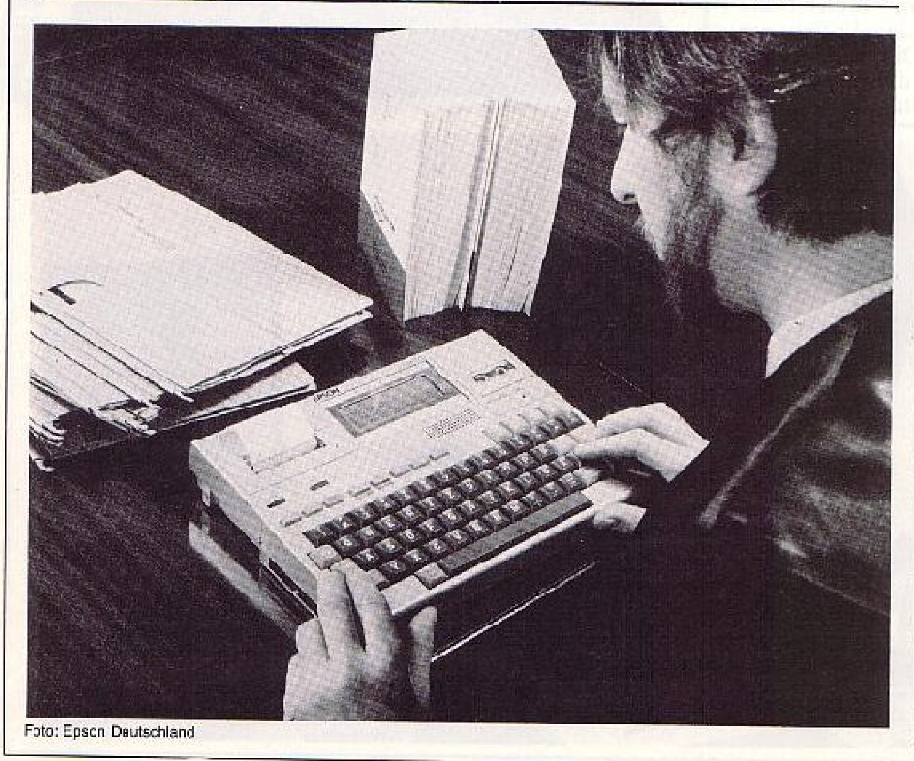
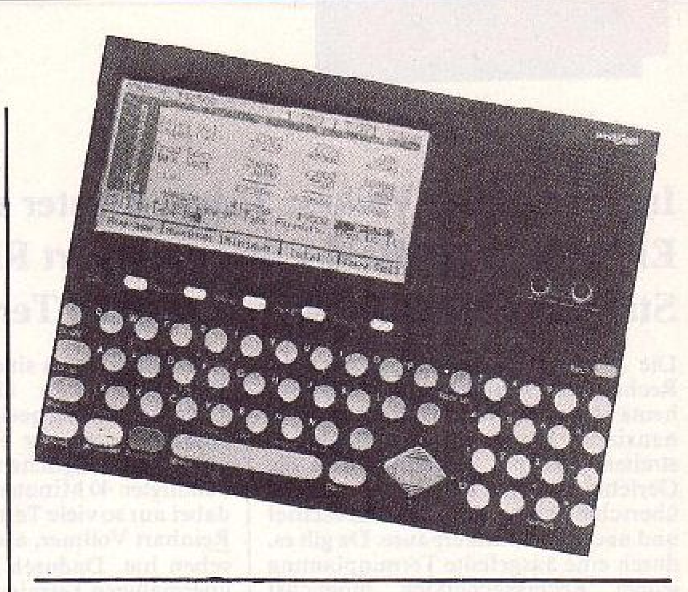


Foto: Epson Deutschland

Nicht jeder Richter erstellt ein Votum in dieser gründlichen Form. Doch für Richter Vollmer ist die Bearbeitung des Vorgangs, das Erstellen des Votums und die Vorbereitung des Urteils ein und derselbe Vorgang. Es gibt keine doppelte Arbeit, keinen Leerlauf und keine Lücken. Die Arbeit des Richters geht dank des HX-20 nicht nur schneller, sie ist auch gründlicher und weniger anstrengend. Weil sie automatisch und termingerecht zum Ziel führt. Reinhart Vollmer hat alle Programme für seinen HX-20 selbst verfaßt. Da der handliche Computer netzunabhängig ist, kann er ihn zuhause, im Arbeitszimmer und während der Verhandlung benützen. Statt mit Bergen von Papier, arbeitet er mit dem nur DIN A4 großen Computer und hat so jede Unterlage und Auskunft parat. Selbst die Arbeit der Sachverständigen hat er erleichtert: Dank verschiedener Hilfsprogramme zum Beispiel zur Rekonstruktion von Unfallhergängen, kann er sich soweit Klarheit verschaffen, daß er mit ganz gezielten Fragen und Aufträgen an die Sachverständigen herantreten kann.

Workslate aus den USA



Portable erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Diesem Trend folgt ein neuer Computer, der in den USA vor kurzem vorgestellt wurde. Es ist der von Convergent Technologies konzipierte Computer mit dem Namen Workslate.
Durch seine Konzeption ist er für den Geschäftsmann und Reisenden besonders interessant. Seine Vorteile sind vor allem sein eingebauter Rechner, Kalender, Adressdatei und ein Kalkulationsprogramm, das ihn zu einem nützlichen Werkzeug werden läßt.
Wie der Epson HX-20 hat er einen integrierten Micro-Kassettenrecorder. Die LCD-Anzeige ist jedoch größer als bei diesem und bietet immerhin Platz für 16 Zeilen zu 46 Zeichen. Er ist zwar etwas größer gebaut als die meisten seiner Konkurrenten, wiegt aber dennoch nur drei Pfund. Da Geschäftsleute bekanntlich gern diktieren, hat man die Tastatur nicht einer Schreibmaschine nachgebaut. Stattdessen eignet sich der Recorder des Gerätes und seine Bedienungselemente für Sprachaufnahmen ebenso wie für Computerdaten.
Der neue Workslate hat einen AC-Adapter, einen Phono-Anschluß und als Zubehör die Möglichkeit, einen Drucker anzuschließen. Eine Datenkassette mit einem Unterweisungsprogramm wird mitgeliefert.
Der Workslate wurde erstmals vor Weihnachten des vergangenen Jahres in dem Katalog der American-Express Gesellschaft zum Preis von 895 US Dollar vorgestellt und ist zur Zeit in Europa noch nicht erhältlich, soll aber im Laufe des Jahres auf den hiesigen Markt kommen.

Atari's XL Computer



1979 brachte Atari mit seinen Heimcomputern der Baureihen 400 und 800 ein interessantes System für viele Hobbyanwender. Im vergangenen Jahr wurden diese durch die neuen Heimcomputer Atari 600 XL und 800 XL ergänzt. Diese neuen Geräte sind kompakt, einfach zu bedienen und werden durch eine große Auswahl von Zubehör wie Drucker, Laufwerke und anderes vervollständigt.
Alle Computer, angefangen von den ganz großen bis zu den kleinsten, verarbeiten Informationen und alle Arten von Daten. Mit Atari's Heimcomputern ist es selbst den im Programmieren unerfahrenen Anwendern möglich, diese zu nutzen. Dazu gibt es eine große Auswahl von Programmen, die per Tastendruck die vielfältigsten Aufgaben übernehmen können. Es gibt Spielprogramme, Lehrprogramme, Datei- und Adressverwaltungen. Auf der LET Show im Februar erregten die Atari Produkte großes Interesse. Wie kaum ein anderer Computerhersteller bietet Atari für jeden Anwendungsbereich eine Lösung an. So gibt es Lichtgriffel, Grafiktablett und die verschiedensten Kontrollgeräte für den Spielbereich. Die Erfahrung im Videospielbereich (Atari System 2600) kommt hier zum Ausdruck. Im Jahre 1983 stiegen die Verkaufszahlen Atari's für Software gegenüber dem Vorjahr um 33% an. Dies belegt eindrucksvoll den hohen Standard der Atari Software.

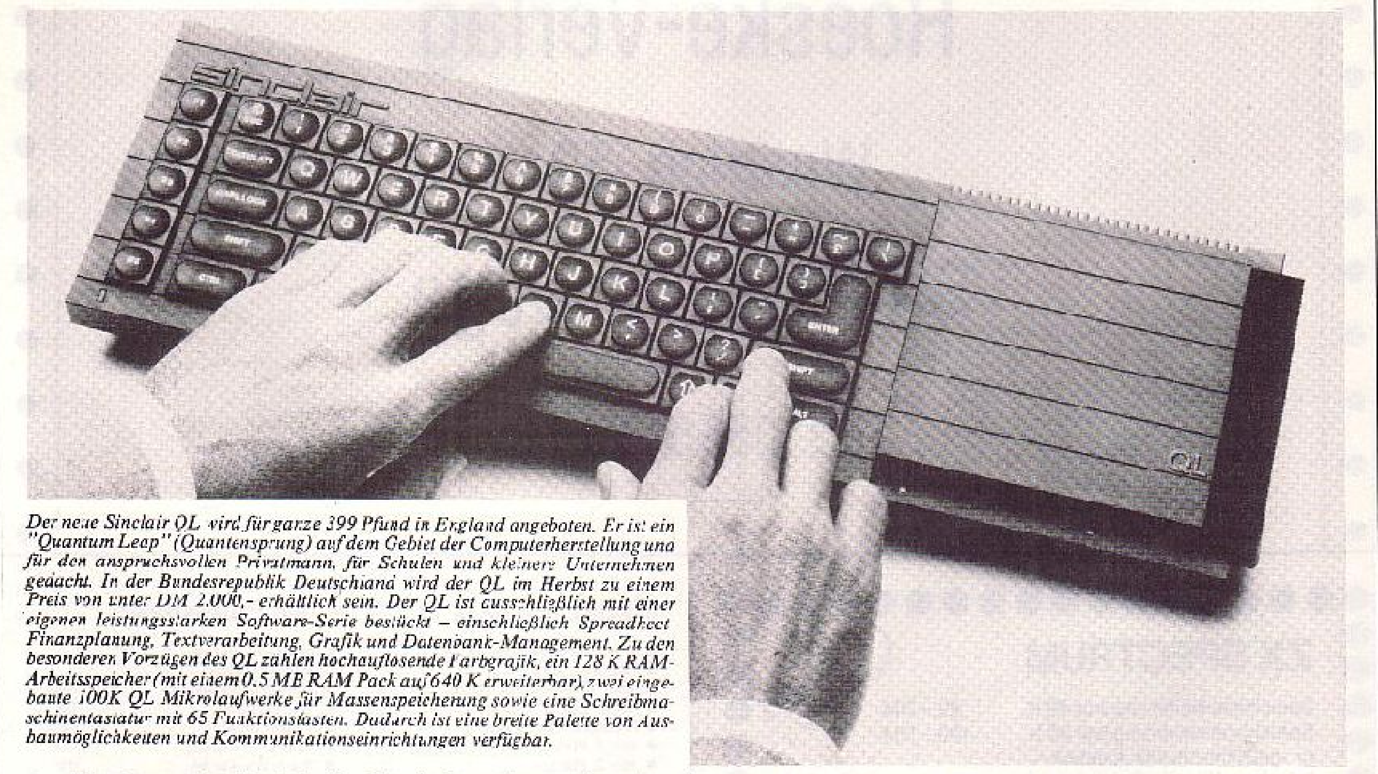




Ein erfolgreiches Unternehmen

München, 14. Februar 1984 – Sinclair Research wurde von seinem Chairman, Sir Clive Sinclar, im Juli 1979 gegründet, um neue elektronische Konsumgüter zu konzipieren, zu entwickeln und zu vertreiben.
Innerhalb von vier Jahren hat sich das Unternehmen mit einer insgesamt verkauften Stückzahl von 2.300.000 Stück und einer Monatsproduktion von über 100.000 Stück eine weltweite Führungsposition im Personal-Computer-Markt erobert. Vor kurzem brachte Sinclair einen Taschenfernseher mit flachem Bildschirm heraus und erschloß damit einen weiteren wichtigen Markt.
Sinclair Research befindet sich zu 85 Prozent im Besitz von Sir Clive, während weitere zehn Prozent von einer Gruppe institutioneller Anleger gehalten werden, die im Februar 1983 auf dem Weg der Privatplacierung insgesamt 13,6 Mio. Pfund zeichneten, womit sich das Gesamtkapital des Unternehmens auf 135,9 Mio. Pfund erhöht hat.
Der Firmenumsatz hat sich zwischen April 1982 und März 1983 von 27,17 Mio. Pfund auf 54,53 Mio. Pfund fast exakt verdoppelt, während sich die Erträge vor Steuern und außerordentlichen Positionen auf 14,03 Mio. Pfund (nach 8,55 Mio. Pfund) erhöhten.
Sinclair Research konzentriert sich auf Forschung und Entwicklung und den Vertrieb und vergibt die gesamte Produktion an Zulieferfirmen. Zu den augenblicklichen Projekten des Unternehmens zählt eine neue Palette von Personal Computern, Computerperipherie, Fernsehgeräte mit flachem Bildschirm sowie verbraucherorientierte Anwendungen der Solid State Technologie.
Neben dem Stammsitz in Cambride hat Sinclair Research Filialen in London und Boston, USA, sowie weitere Forschungslaboratorien in Winchester und St. Ives, Cambs. In der Bundesrepublik Deutschland ist das Unternehmen durch den Sinclair General-Importeur in Ottobrunn vertreten.

Leistungsstarker neuer QL



Der neue Sinclair QL wird für ganze 399 Pfund in England angeboten. Er ist ein "Quantum Leep" (Quantensprung) auf dem Gebiet der Computerherstellung und für den anspruchsvollen Privatmann, für Schulen und kleinere Unternehmen gedacht. In der Bundesrepublik Deutschland wird der QL im Herbst zu einem Preis von unter DM 2.000,- erhältlich sein. Der QL ist ausschlißßlich mit einer eigenen leistungsstarken Software-Serie bestückt – einschließlich Spreadheet Finanzplanung, Textverarbeitung, Grafik und Datenbank-Management. Zu den besonderen Vorzügen des QL zählen hochauflösende Farbgrafik, ein 128 K RAM-Arbeitsspeicher (mit einem 0.5 MB RAM Pack auf 640 K erweiterbar), zwei eingebaute 100K QL Mikrolaufwerke für Massenspeicherung sowie eine Schreibmaschinentastatur mit 65 Funktionstasten. Dadurch ist eine breite Palette von Ausbaumöglichkeiten und Kommunikationseinrichtungen verfügbar.

Am 14. Februar hat Sinclair in München seinen neuen Personal Computer mit der Bezeichnung QL einem staunenden Fachpublikum vorgestellt. Wir berichteten bereits in der Märzausgabe unseres Tochtermagazins CPU über diesen neuen Computer.
Wie Charles Cotton, Overseas Business Manager von Sinclair, vor Journalisten in München erklärte, ist der neue QL für den anspruchsvollen privaten Anwender, für Schulen und kleinere Unternehmen gedacht.
Für den QL bietet Sinclair vier von Psion geschriebene Software-Programme für Textverarbeitung, Datenverarbeitung, Grafik und Spreadsheet-Finanzplanung an.
Zu den besonderen Vorzügen des QL zählen hochauflösende grafische Bildschirmdarstellungen, ein 128K-RAM-Arbeitsspeicher, der sogar über ein RAM-Pack auf 640K erweiterbar ist. Zwei eingebaute 100K Mikrolaufwerke sowie eine Tastatur mit 65 Funktionstasten sind weitere Merkmale dieses Gerätes.
Die Zentraleinheit des QL ist mit dem leistungsstarken Motorola Prozessor Typ 68008 ausgestattet. Zu seinen wichtigsten Merkmalen zählen 32-Bit-Hochleistungsarchitektur (gegenüber den derzeit zumeist üblichen 8- oder 16-

REVIEWS

Bit-Systemen) und ein umfangreicher Befehlsvorrat. Der Sinclair QL arbeitet mit vier gemäß eigenen Spezifikationen gefertigten ICs. Der erste gemeinsam von Plessey und Synertek entwickelte Schaltkreis steuert Display und Speicher; der zweite, von NCR und Synertek entwickelte IC, steuert Mikrolaufwerke, lokale Netzwerke, (LAN), die RS-232-C-Datenübertragung und weitere Systemfunktionen. Die beiden übrigen, von Ferranti stammenden ICs, steuern Analogfunktionen für die beiden Mikrolaufwerke. Besonders zu erwähnen ist seine nicht segmentierte Adress-Speicherkapazität von einem Megabyte, die den Einsatz einer Vielzahl von peripheren Geräten und Systemerweiterungen ermöglicht.

Mit diesem ungewöhnlich vielseitigen Gerät, das mit einem Preis von 399 Pfund in England um mehr als die Hälfte billiger als vergleichbare Computer nachhaltig beleben. In der Bundesrepublik Deutschland wird der voraussichtlich noch in diesem Herbst auf den Markt kommende QL unter DM 2.000,- kosten (Sinclair Generelimporteur Schumpich, Ottobrunn).

Sprache: Sinclair SuperBASIC, in wesentlichen Teilen weiterentwickeltes Spectrum BASIC, mit folgenden neuen Funktionen:
- Prozedur-Strukturierung
- Erweiterungsfähigkeit (einschließlich Syntax)
- vom Programm unabhängige Interpretationsgeschwindigkeit
- exakte Maschinencode-Schnittstelle
- Betriebssystem-Funktionen von SuperBASIC
- aus zugänglich
- gleiche Leistungsfähigkeit für Datenreihen und Datenfelder
- Bildschirm-BASIC-Editor
- umfassende Möglichkeiten der Fehlerkorrektur

Video: Hochauflösende Grafik und Monochrom- oder Farb-Monitor (bzw. Fernsehpunkt). 512 x 256 Bildpunkte (vierfarbig). 256 x 256 Bildpunkte (achfarbig). Übliches Zeichen-Display-Format (bis zu 85 Zeichen x 25 Zeilen) mit freier Wahl der Zeichensätze; TV-Format: Je nach Software bis zu 40-60 Spalten.

Tastatur: Standard-Qwerty-Schreibmaschinentastatur mit 65 Tasten, Umschalter links und rechts; fünf Funktionstasten; vier Cursor-Steuertasten.

Microlaufwerke: Der QL arbeitet mit QL-Zwillings-Mikrolaufwerken mit einer Mindestkapazität von jeweils 100K Bytes, einer durchschnittlichen Zugriffszeit von 3,5 Sekunden und einer Ladegeschwindigkeit von Programmen oder Daten in den internen RAM mit bis zu 15K Bytes pro Sekunde.

Stromversorgung: 9 V Gleichspannung bei 1,8 Amp oder 15,6 V Wechselspannung bei 0,2 Amp.

Erweiterungen:
Neben den Anschlüssen für die Stromversorgung und den RGB-Monitor bzw. ein Fernsehgerät sind neun Anschlüsse für periphere Geräte und Systemerweiterung (1); Mikrolaufwerk (1); ROM-Kassette (1); serielle Schnittstelle (2), lokale Netzwerke (LAN) (2), Joystick (2).

Intern: Der 1MB-Adress-Speicher bietet nahezu unbegrenzte Erweiterungsmoglichkeiten.

Mikrolaufwerk: Ermöglicht den Anschluß von sechs zusätzlichen QL Mikrolaufwerken. ZX Microdrives sind nicht kompatibel, je doch sind Leerkassetten nach Umformatierung gegenseitig austauschbar. Mit jedem QL werden vier Leerkassetten mitgeliefert.

ROM-Kassette: Eingesetzt werden kann eine QL-ROM-Kassette bis zu 32K, jedoch nicht ZX-ROM-Kassetten.

Serielle Schnittstelle: Zwei RS-232-C Kommunikations-Schnittstellen für Drucker, Modems usw. Übertragungsgeschwindigkeit 75-19200 Bd oder Duplex-Betrieb mit sieben Geschwindigkeiten bis zu 9600 BD (Achtung: Optionsweise ist eine parallele Schnittstelle geplant).

LAN: Für max. 64 Sinclair QL- oder ZX Spectrum-Systeme. Datenübertragung über das Netzwerk mit 100K Bd.

Joystick: Anschlußmöglichkeiten für zwei Joysticks zur Cursor-Steuerung oder für Video-Spiele.

Abmessungen: 138 x 46 x 472 mm.

Gewicht: 1388 g
399 Pfund in England
Unter DM 2.000,- in der Bundesrepublik Deutschland 128K extern auf 640K erweiterungsfähig (32K reserviert für Bildschirm-Bit-Mapping)

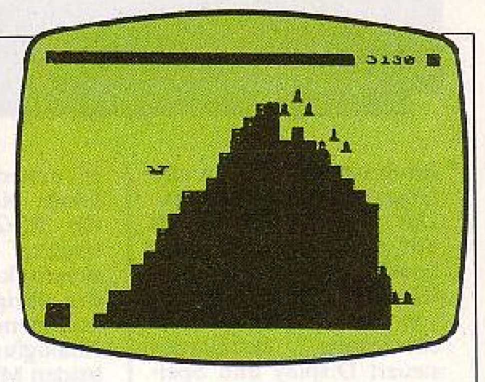
ROM: 32K für Sinclair Superbasic und das Sinclair QDOS-Betriebssystem (über ROM-Kassette auf 64K zu erweitern).

Zentraleinheit: Motorola Prozessor Typ 68008, 7,5 MHz (32-Bit-Architektur mit 8-Bit-Datenbus. Nicht segmentierter 1MB-Adress-Speicher verfügbar). Ein zweiter Prozessor (Intel 8049) steuert Tastatur, akustische Signale sowie RS-232-C-Empfangs- und die Echtzeituhr-Funktionen.

Betriebssystem: QDOS, von Sinclair entwickelt. Hauptmerkmale:
- Einzelplatz-Multitasking
- Priority Job Scheduler (zeitversetzt)
- Bildschirm einschließlich Window-Funktionen
- Ein/Ausgabe Peripherie-unabhängig

Enterprise

für den ZX-Spectrum + 48K

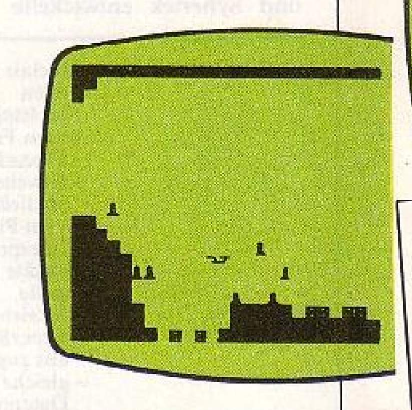


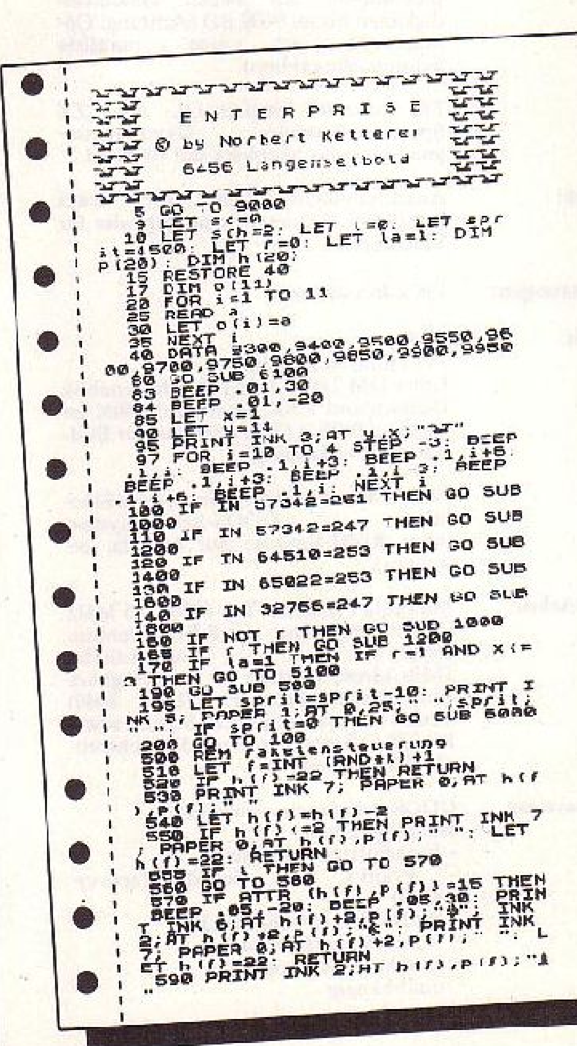
Wie der Name Enterprise schon vermuten läßt, handelt es sich hier um ein Weltraumspiel, dessen Ziel es ist, die gegnerische Basis zu stören.

Um diese Aufgabe bewältigen zu können, müssen 11 Landschaften überflogen und den feindlichen Abwehrraketen ausgewichen werden.
Dies ist aber nicht alles, denn auf dem Weg zur Raumbasis drohen noch viele Gefahren. So stellen Berge und Höhlen der Landschaft plötzlich auftretende Hindernisse dar. Ein Zusammenstoß mit ihnen, würde den garantierten Ab-sturz bedeuten, wogegen zunächst allerdings ein Energieschild, Schutz bietet.
Gelingt es nach all den bewältigten Gefahren die Basis zu zerstören, ist nun noch der ebenso gefahrvolle Rückweg zu bewältigen.

Ein ständiges Problem ist auch das Ausgehen des Treibstoffes, wodurch man sich durch rechtzeitiges Abschießen eines feindlichen Treibstofflagers schützen kann und der Treibstoffvorrat, der numerisch angezeigt wird, erhöht sich wieder.

Der Schwierigkeitsgrad des Spieles ist allerdings so hoch, daß schon ein wenig Übung erforderlich ist, um überhaupt den Rückweg antreten zu können.





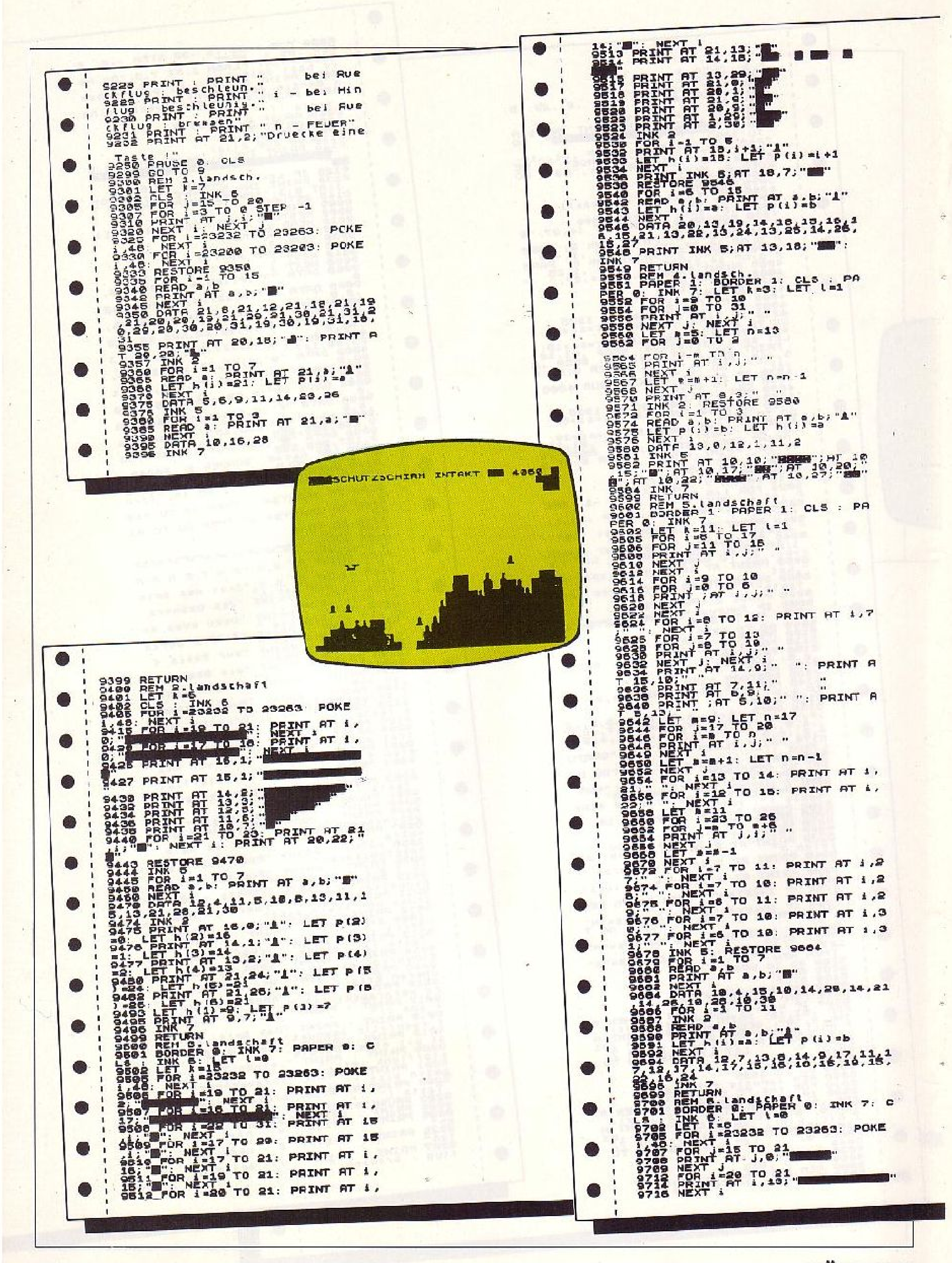
```
      E N T E R P R I S E
   © by Norbert Ketterer
      6456 Langenselbold

   5 GO TO 9000
   9 LET sc=0
  10 LET sch=2: LET l=0: LET spr
it=1500: LET r=0: LET la=1: DIM
p(20): DIM h(20)
  15 RESTORE 40
  17 DIM o(11)
  20 FOR i=1 TO 11
  25 READ a
  30 LET o(i)=a
  35 NEXT i
  40 DATA 9300,9400,9500,9550,96
00,9700,9750,9800,9850,9900,9950
  80 GO SUB 6100
  83 BEEP .01,30
  84 BEEP .01,-20
  85 LET x=1
  90 LET y=14
  95 PRINT INK 3;AT y,x;"  "
  97 FOR i=10 TO 4 STEP -3: BEEP
.1,i+6: BEEP .1,i+3: BEEP .1,i-3: BEEP
.1,i: BEEP .1,i+3: BEEP .1,i: NEXT i
 100 IF IN 57342=261 THEN GO SUB
1000
 110 IF IN 57342=247 THEN GO SUB
1200
 120 IF IN 64510=253 THEN GO SUB
1400
 130 IF IN 65022=253 THEN GO SUB
1600
 140 IF IN 32766=247 THEN GO SUB
1800
 160 IF NOT r THEN GO SUB 1000
 165 IF r THEN GO SUB 1200
 170 IF la=1 THEN IF r=1 AND x<=
3 THEN GO TO 5100
 190 GO SUB 500
 195 LET sprit=sprit-10: PRINT I
NK 5; PAPER 1;AT 0,25;"  ";sprit;
"  ": IF sprit=0 THEN GO SUB 6000
 200 GO TO 100
 500 REM raketensteuerung
 510 LET f=INT (RND*l)+1
 520 IF h(f)=22 THEN RETURN
 530 PRINT INK 7; PAPER 0;AT h(f
),p(f);"  "
 540 LET h(f)=h(f)-2
 550 IF h(f)<=2 THEN PRINT INK 7
; PAPER 0;AT h(f),p(f);"  ": LET
h(f)=22: RETURN
 555 IF l THEN GO TO 570
 560 GO TO 580
 570 IF ATTR (h(f),p(f))=15 THEN
BEEP .05,-20: BEEP .05,30: PRIN
T INK 6;AT h(f)+2,p(f);"&": PRINT INK
2;AT h(f)+2,p(f);"  ": INK
7; PAPER 0;AT h(f)+2,p(f);"  ": L
ET h(f)=22: RETURN
 590 PRINT INK 2;AT h(f),p(f);"
"
```

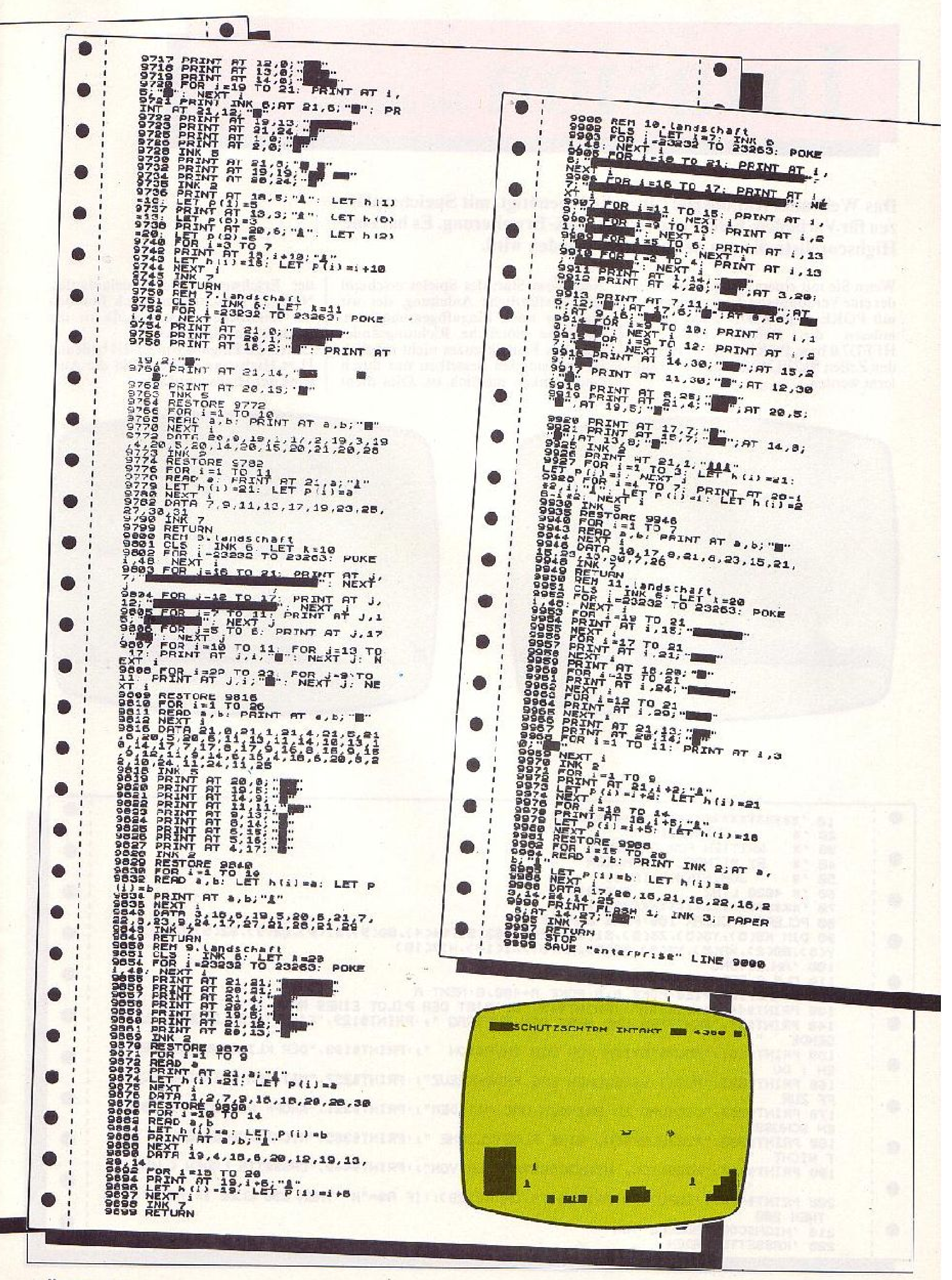
```
 595 IF h(f)-1=y OR h(f)  =y THE
N IF p(f)=x OR p(f)=x+1 THEN GO
SUB 3000
 600 RETURN
1000 REM vor
1010 PRINT AT y,x;"  "
1020 LET x=x+1
1025 IF ATTR (y,x+1)<>7 THEN GO
SUB 3000
1030 IF NOT r THEN PRINT INK 3;A
T y,x;"  ": GO TO 1040
1035 PRINT INK 3;AT y,x;"  "
1040 IF NOT r THEN IF x=30 THEN
LET x=0: LET la=la+1: GO SUB 610
0: BEEP .01,10
1199 RETURN
1200 REM zurueck
1210 PRINT AT y,x;"  "
1220 LET x=x-1
1225 IF r=1 AND ATTR (y,x)<>7 TH
EN GO SUB 3000
1230 IF NOT r THEN PRINT INK 3;A
T y,x;"  ": GO TO 1240
1235 PRINT INK 3;AT y,x;"  "
1240 IF r THEN IF x=1 THEN LET x
=30: LET la=la-1: GO SUB 6100: B
EEP .01,10
1399 RETURN
1400 REM oben
1410 PRINT AT y,x;"  "
1420 IF y>2 THEN LET y=y-1
1425 IF ATTR (y,x)<>7 OR ATTR (y
,x+1)<>7 THEN GO SUB 3000
1430 IF NOT r THEN PRINT INK 3;A
T y,x;"  ": GO TO 1440
1435 PRINT INK 3;AT y,x;"  "
1599 RETURN
1600 REM unten
1610 PRINT AT y,x;"  "
1620 IF y<21 THEN LET y=y+1
1625 IF ATTR (y,x)<>7 OR ATTR (y
,x+1)<>7 THEN GO SUB 3000
1630 IF NOT r THEN PRINT INK 3;A
T y,x;"  ": GO TO 1640
1635 PRINT INK 3;AT y,x;"  "
1799 RETURN
1800 REM fire
1810 BEEP .01,20: BEEP .01,-10
1815 IF r THEN GO TO 1900
1820 FOR i=x+2 TO 31
1825 LET at=ATTR (y,i): IF at<>7
 THEN GO TO 4500
1830 NEXT i
1835 PLOT (x+2)*8,(21-y)*8+7: DR
AW (i-3-x)*8,0: OVER 1: PLOT (x+
2)*8,(21-y)*8+7: DRAW (i-3-x)*8,
0: OVER 0
1840 GO TO 1990
1900 FOR i=x-1 TO 0 STEP -1
1905 LET at=ATTR (y,i): IF at<>7
 THEN GO TO 4600
1910 NEXT i
1935 PLOT (x-1)*8,(21-y)*8+7: DR
AW -(x-i-2)*8,0: OVER 1: PLOT (x
-1)*8,(21-y)*8+7: DRAW -(x-i-2)*
```

3570 ■

```
8,0: OVER 0
1999 RETURN
3000 REM kollision
3010 BEEP .05,10: BEEP .01,20: B
EEP .01,-10
3020 LET sch=sch-1
3030 IF sch=1 THEN PRINT INK 1;A
T 0,3;"                    ": GO
 TO 3099
3040 FOR i=1 TO 3: BEEP .01,-10:
 PRINT AT y,x;"*": BORDER 7: BE
EP .01,20: PRINT AT y,x;"€#": BO
RDER 0: NEXT i
3050 GO TO 5000
3099 RETURN
4000 REM abschuss der basis
4010 LET r=1
4020 LET sprit=sprit+1000
4030 BORDER 2: PRINT AT 14,27;"#
€": BEEP .1,30
4040 BORDER 6: PRINT INK 2; PAPE
R 6;AT 14,27;"*": BEEP .1,-10
4050 BORDER 2: PRINT INK 6; PAPE
R 2;AT 14,27;"■": BEEP .1,25
4055 PRINT PAPER 6;AT 14,27;"  "
4060 BORDER 0
4070 BEEP .01,30
4099 RETURN
4500 REM treffer1
4505 IF at=6 THEN GO TO 1835
4510 IF at=2 THEN LET sc=sc+50:
GO TO 5500
4520 IF at=5 THEN LET sc=sc+10:
LET sprit=sprit+20: BEEP .01,10:
 PRINT INK 6;AT y,i;"#": BEEP .0
5,-10: PRINT INK 7; PAPER 0;AT y
,i;" ": GO TO 1835
4530 IF at=179 THEN GO SUB 4000
4535 GO TO 1835
4600 REM treffer2
4605 IF at=6 THEN GO TO 1935
4610 IF at=2 THEN LET sc=sc+50:
GO TO 5600
4620 IF at=5 THEN LET sc=sc+10:
LET sprit=sprit+20: BEEP .01,10:
 PRINT INK 6;AT y,i;"#": BEEP .0
5,-10: PRINT INK 7; PAPER 0;AT y
,i;" ": GO TO 1935
4635 GO TO 1935
5000 REM du verlierst
5010 PAPER 7: INK 0: CLS
5020 FOR i=0 TO -20 STEP -1: BEE
P .01,i: NEXT i
5030 FOR i=-20 TO 0: BEEP .01,i:
 NEXT i
5040 PRINT AT 7,2;"Du hast ";sc;
" Punkte !"
5045 IF sc>hsc THEN PRINT FLASH
1;AT 10,4;"HIGHSCORE !": LET hs
c=sc: GO TO 5080
5050 PRINT AT 10,2;"Highscore =
";hsc
5080 PRINT AT 20,0;"Druecke eine
 Taste"
5090 PAUSE 0: PAUSE 0
5095 IF INKEY$="s" OR INKEY$="S"
 THEN GO TO 5098
5099 GO TO 5200
5100 PAPER 7: INK 0: CLS
5110 FOR i=1 TO 3
5120 BEEP .2,0: BEEP .2,4: BEEP
.2,5: BEEP .4,7
5130 NEXT i
5135 RESTORE 5160
5140 FOR i=1 TO 19: READ a,b: BE
EP a,b
5150 NEXT i
5160 DATA .4,4,.4,0,.4,4,.5,2,.2
,.4,2,4,.2,2,.7,0,.4,4,.4,7,.2,7
,.4,5,.2,4,.2,5,.4,7,.4,4,.4,0,.
4,2,.6,0
5170 PRINT FLASH 1;AT 7,5;"GRATU
LIERE !!"
5180 PRINT FLASH 1;AT 9,5;"DU HA
SST ES GESCHAFFT !!"
5190 PRINT FLASH 1;AT 11,0;"NUN
GEHT'S WIEDER VON VORNE LOS"
5193 PRINT AT 21,0;"Druecke eine
 Taste !": PAUSE 0
5195 PAPER 0: INK 7: GO TO 10
5200 REM ende
5210 CLS
5220 PRINT AT 3,1;"Willst Du :"
5230 PRINT AT 5,13;"N)och mal sp
ielen ?"
5240 PRINT AT 7,13;"A)ufhoeren ?
"
5250 PRINT AT 9,13;"S)piel loesc
hen ?"
5260 IF INKEY$="" THEN GO TO 526
0
5265 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N"
 THEN PAPER 0: INK 7: CLS : GO T
O 9
5270 IF INKEY$="a" OR INKEY$="A"
 THEN STOP
5275 IF INKEY$="s" OR INKEY$="S"
 THEN NEW
5280 GO TO 5260
5290 STOP
5499 STOP
5500 REM kaputte rakete 1
5510 FOR c=1 TO k
5520 IF h(c)=y AND p(c)>x THEN B
EEP .01,10: PRINT AT h(c),p(c);
INK 6;"#": BEEP .05,-20: PRINT A
T h(c),p(c); INK 2;"€": BEEP .01
,10: PRINT AT h(c),p(c); INK 7;
PAPER 0;" ": LET h(c)=22: GO TO
5540
5530 NEXT c
5590 GO TO 1835
5600 REM kaputte rakete2
5610 FOR c=k TO 1 STEP -1
5620 IF h(c)=y AND p(c)<x THEN B
EEP .01,10: PRINT AT h(c),p(c);
INK 6;"#": BEEP .05,-20: PRINT A
T h(c),p(c); INK 2;"€": BEEP .01
,10: PRINT AT h(c),p(c); INK 7;
PAPER 0;" ": LET h(c)=22: GO TO
5640
5630 NEXT c
5699 GO TO 1935
6000 REM kein benzin mehr
6010 PAPER 7: INK 0: CLS
6020 FOR i=30 TO -30 STEP -.5: B
EEP .05,i: NEXT i
6030 PRINT FLASH 1;AT 7,3;"Du Na
rr hast dein "
6035 PRINT FLASH 1;AT 9,3;"ganze
s Benzin verpulvert !!"
6040 PRINT AT 21,2;"Druecke eine
 Taste !!"
6045 PAUSE 0: PAUSE 0
6050 GO TO 5200
6099 RETURN
6110 GO SUB o(la)
6120 PRINT INK 1; PAPER 5;AT 0,0
;"                              "
6125 IF sch=1 THEN GO TO 6140
6130 PRINT INK 5; PAPER 1; FLASH
 1;AT 0,3;"SCHUTZSCHIRM INTAKT "
6140 RETURN
8999 STOP
9000 RESTORE 9060: FOR j=1 TO 11
9010 READ a$
9020 FOR i=0 TO 7
9030 READ a
9035 POKE USR a$+i,a
9040 NEXT i
9050 NEXT j
9060 DATA "a",0,120,4,2,15,15,0,
0
9065 DATA "z",0,127,8,16,240,240
,0,0
9070 DATA "i",16,56,56,56,56,56,
124,254
9073 DATA "s",0,92,42,126,58,118
,92,0
9075 DATA "■",0,127,99,111,119,1
23,99,127
9080 DATA "#",4,36,18,101,17,75,
20,0
9085 DATA "€",16,32,76,168,208,1
56,64,02
9088 DATA "t",0,254,16,8,15,15,0
,0
9090 DATA "c",0,62,32,64,240,240
,0,0
9093 DATA "■",255,187,189,145,14
9,145,255,255
9096 DATA "■",255,255,137,185,20
3,137,255,255
9099 LET hsc=0: BORDER 0: PAPER
0: INK 7: CLS
9100 PRINT INK 7;"Brauchen Sie e
ine Anleitung ?",,,,TAB 10,"(j/n
)"
9103 IF INKEY$="" THEN GO TO 910
3
9105 IF INKEY$="j" THEN GO TO 91
50
9110 GO TO 9
9150 CLS
9155 PRINT "tttttttttttttttttttt
tttttt"
9160 PRINT AT 2,6;"E N T E R P R
 I S E"
9165 PRINT AT 5,0;"Ziel des Spie
les ist die Basis"
9170 PRINT : PRINT "des Gegners
zu zerstoeren ."
9175 PRINT : PRINT "Dazu muss ma
n die Enterprise "
9180 PRINT : PRINT "( t ) durch
 11 Landschaften "
9185 PRINT : PRINT "zur Basis (
■ ) steuern und "
9190 PRINT : PRINT "die Basis ab
schiessen !"
9191 PRINT : PRINT "Danach musst
 du zum "
9192 PRINT : PRINT "Ausgangspunk
t zurueckfliegen."
9193 PRINT AT 21,2;"Druecke ein
e Taste !"
9195 PAUSE 0: CLS
9200 PRINT : PRINT "Allerdings w
irst du auf deinem"
9201 PRINT : PRINT "Flug von Rak
eten ( i ) "
9202 PRINT : PRINT "attakiert..
."
9203 PRINT AT 21,2;"Druecke eine
 Taste !"
9204 PAUSE 0: CLS
9205 PRINT : PRINT "Punkte :"
9206 PRINT : PRINT "Fuer jede ab
geschossene Rakete "
9207 PRINT : PRINT "gibt es 50 P
unkte ."
9208 PRINT : PRINT "Fuer jeden a
bgeschossenen"
9209 PRINT : PRINT "Treibstoffta
nk ( ■ ) gibt es 10"
9210 PRINT : PRINT "Punkte + 10
Einheiten Sprit ."
9211 PRINT : PRINT "Fuer den Abs
chuss der Basis gibt"
9212 PRINT : PRINT "es als Bonus
 1000 Einheiten": PRINT : PRINT
"Sprit ."
9213 PRINT : PRINT "Druecke eine
 Taste !!": PAUSE 0: CLS
9214 PRINT : PRINT "Wenn der Ben
zinvorrat der in "
9215 PRINT : PRINT "der rechten
oberen Ecke "
9216 PRINT : PRINT "angezeigt wi
rd verbraucht ist,"
9217 PRINT : PRINT "ist das Spie
l aus !!"
9218 PRINT : PRINT "Das Spiel is
t ebenfalls beendet"
9219 PRINT : PRINT ",wenn du 2 m
al mit einer Rakete"
9220 PRINT : PRINT ",einem Treib
stofftank etc."
9221 PRINT : PRINT "zusammengest
oessen bist !"
9222 PRINT AT 21,2;"Druecke eine
 Taste !"
9223 PAUSE 0: CLS
9224 PRINT : PRINT "Lenkung :"
9225 PRINT : PRINT " w - nach ob
en"
9226 PRINT : PRINT " s - nach un
ten"
9227 PRINT : PRINT " v - bei Hin
flug : bremsen "
```




```
9228 PRINT : PRINT "     bei Rue
ckflug : beschleun." 
9229 PRINT : PRINT " i - bei Hin
flug : beschleunig."      bei Rue
9230 PRINT : PRINT
ckflug : bremsen"
9231 PRINT : PRINT " n - FEUER"
9232 PRINT AT 21,2;"Druecke eine
 Taste !"
9250 PAUSE 0: CLS
9299 GO TO 9
9300 REM 1.landsch.
9301 LET k=7
9302 CLS : INK 6
9305 FOR j=15 TO 20
9307 FOR i=3 TO 0 STEP -1
9310 PRINT AT j,i;"■"
9320 NEXT i: NEXT j
9325 FOR i=23232 TO 23263: POKE
i,48: NEXT i
9330 FOR i=23200 TO 23203: POKE
i,48: NEXT i
9333 RESTORE 9350
9335 FOR i=1 TO 15
9340 READ a,b
9342 PRINT AT a,b;"■"
9345 NEXT i
9350 DATA 21,8,21,12,21,18,21,19
,21,20,20,19,21,29,21,30,21,31,2
0,29,20,30,20,31,19,30,19,31,18,
31
9355 PRINT AT 20,18;"■": PRINT A
T 20,20;"■"
9357 INK 2
9360 FOR i=1 TO 7
9365 READ a: PRINT AT 21,a;"▲"
9368 LET h(i)=21: LET p(i)=a
9370 NEXT i
9375 DATA 5,6,9,11,14,23,26
9376 INK 5
9380 FOR i=1 TO 3
9385 READ a: PRINT AT 21,a;"■"
9390 NEXT i
9395 DATA 10,16,28
9396 INK 7
9399 RETURN
9400 REM 2.landschaft
9401 LET k=6
9402 CLS : INK 6
9405 FOR i=23232 TO 23263: POKE
i,48: NEXT i
9415 FOR i=19 TO 21: PRINT AT i,
0;"■■■■■■■■■■■■■■": NEXT i
9420 FOR i=17 TO 18: PRINT AT i,
0;"■■■■■■■■■■■■■": NEXT i
9425 PRINT AT 16,1;"■■■■■■■■■■■■■
■"
9427 PRINT AT 15,1;"■■■■■■■■■■■■■
"
9430 PRINT AT 14,2;"■■■■■■■■■■"
9432 PRINT AT 13,3;"■■■■■■■"
9434 PRINT AT 12,5;"■■■■"
9436 PRINT AT 11,6;"■■"
9438 PRINT AT 10,7;"■"
9440 FOR i=21 TO 23: PRINT AT 21
,i;"■": NEXT i: PRINT AT 20,22;"
■"
9443 RESTORE 9470
9444 INK 5
9445 FOR i=1 TO 7
9450 READ a,b: PRINT AT a,b;"■"
9460 NEXT i
9470 DATA 12,4,11,5,10,8,13,11,1
5,13,21,28,21,30
9474 INK 2
9475 PRINT AT 16,0;"▲": LET p(2)
=0: LET h(2)=16
9476 PRINT AT 14,1;"▲": LET p(3)
=1: LET h(3)=14
9477 PRINT AT 13,2;"▲": LET p(4)
=2: LET h(4)=13
9480 PRINT AT 21,24;"▲": LET p(5
)=24: LET h(5)=21
9482 PRINT AT 21,26;"▲": LET p(6
)=26: LET h(6)=21
9493 LET h(1)=9: LET p(1)=7
9495 PRINT AT 9,7;"▲"
9496 INK 7
9499 RETURN
9500 REM 3.landschaft
9501 BORDER 0: INK 7: PAPER 0: C
LS : INK 6: LET l=0
9502 LET k=18
9505 FOR i=23232 TO 23263: POKE
i,48: NEXT i
9506 FOR i=19 TO 21: PRINT AT i,
2;"■■■■■■■■": NEXT i
9507 FOR i=16 TO 21: PRINT AT i,
17;"■■■■■■■■■■■■■■■■■■": NEXT i
9508 FOR i=22 TO 31: PRINT AT 15
,i;"■": NEXT i
9509 FOR i=17 TO 29: PRINT AT 15
,i;"■": NEXT i
9510 FOR i=17 TO 21: PRINT AT i,
16;"■": NEXT i
9511 FOR i=19 TO 21: PRINT AT i,
15;"■": NEXT i
9512 FOR i=20 TO 21: PRINT AT i,
14;"■": NEXT i
9513 PRINT AT 21,13;"■"
9514 PRINT AT 14,18;"■ ■ ■■ ■
■"
9515 PRINT AT 13,29;"■■"
9517 PRINT AT 21,0;"■"
9518 PRINT AT 20,1;"■"
9519 PRINT AT 21,9;"■"
9520 PRINT AT 20,9;"■"
9522 PRINT AT 1,29;"■■■"
9523 PRINT AT 2,30;"■"
9524 INK 2
9530 FOR i=1 TO 5
9532 PRINT AT 15,i+1;"▲"
9533 LET h(i)=15: LET p(i)=i+1
9534 NEXT i
9536 PRINT INK 5;AT 18,7;"■■"
9538 RESTORE 9546
9540 FOR i=6 TO 15
9542 READ a,b: PRINT AT a,b;"▲"
9543 LET h(i)=a: LET p(i)=b
9544 NEXT i
9546 DATA 20,13,19,14,18,15,16,1
6,15,21,13,22,13,24,13,25,14,26,
15,27
9548 PRINT INK 5;AT 13,18;"■■":
INK 7
9549 RETURN
9550 REM 4.landsch.
9551 PAPER 1: BORDER 1: CLS : PA
PER 0: INK 7: LET k=3: LET l=1
9552 FOR i=9 TO 10
9554 FOR j=0 TO 31
9556 PRINT AT i,j;" "
9558 NEXT j: NEXT i
9560 LET m=5: LET n=13
9562 FOR j=0 TO 2
9564 FOR i=m TO n
9565 PRINT AT i,j;" "
9566 NEXT i
9567 LET m=m+1: LET n=n-1
9568 NEXT j
9570 PRINT AT 8,3;" "
9571 INK 2: RESTORE 9580
9572 FOR i=1 TO 3
9574 READ a,b: PRINT AT a,b;"▲"
9575 LET p(i)=b: LET h(i)=a
9576 NEXT i
9580 DATA 13,0,12,1,11,2
9581 INK 5
9582 PRINT AT 10,10;"■■■■";AT 10
,15;"■";AT 10,17;"■■";AT 10,20;"
■";AT 10,22;"■■■■";AT 10,27;"■■"
9584 INK 7
9599 RETURN
9600 REM 5.landschaft
9601 BORDER 1: PAPER 1: CLS : PA
PER 0: INK 7
9602 LET k=11: LET l=1
9605 FOR i=6 TO 17
9606 FOR j=11 TO 16
9608 PRINT AT i,j;" "
9610 NEXT j
9612 NEXT i
9614 FOR i=9 TO 10
9616 FOR j=0 TO 6
9618 PRINT ;AT i,j;" "
9620 NEXT j
9622 NEXT i
9624 FOR i=8 TO 12: PRINT AT i,7
;" ": NEXT i
9625 FOR i=7 TO 13
9628 FOR j=8 TO 10
9630 PRINT AT i,j;" "
9632 NEXT j: NEXT i
9634 PRINT AT 14,9;"  ": PRINT A
T 15,10;" "
9636 PRINT AT 7,11;"     "
9638 PRINT AT 6,9;"     "
9640 PRINT ;AT 5,10;" ": PRINT A
T 5,13;" "
9642 LET m=9: LET n=17
9644 FOR j=17 TO 20
9646 FOR i=m TO n
9648 PRINT AT i,j;" "
9649 NEXT i
9650 LET m=m+1: LET n=n-1
9652 NEXT j
9654 FOR i=13 TO 14: PRINT AT i,
21;" ": NEXT i
9656 FOR i=12 TO 15: PRINT AT i,
22;" ": NEXT i
9658 LET m=11
9660 FOR i=23 TO 26
9662 FOR j=m TO m+6
9664 PRINT AT j,i;" "
9666 NEXT j
9668 LET m=m-1
9670 NEXT i
9672 FOR i=7 TO 11: PRINT AT i,2
7;" ": NEXT i
9674 FOR i=7 TO 10: PRINT AT i,2
8;" ": NEXT i
9675 FOR i=6 TO 11: PRINT AT i,2
9;" ": NEXT i
9676 FOR i=7 TO 10: PRINT AT i,3
0;" ": NEXT i
9677 FOR i=6 TO 10: PRINT AT i,3
1;" ": NEXT i
9678 INK 5: RESTORE 9684
9679 FOR i=1 TO 7
9680 READ a,b
9681 PRINT AT a,b;"■"
9682 NEXT i
9684 DATA 10,4,15,10,14,20,14,21
,14,26,10,28,16,30
9686 FOR i=1 TO 11
9687 INK 2
9688 READ a,b
9690 PRINT AT a,b;"▲"
9691 LET h(i)=a: LET p(i)=b
9692 NEXT i
9694 DATA 12,7,13,8,14,9,17,11,1
7,12,17,14,17,15,18,10,16,10,15,
22,16,24
9696 INK 7
9699 RETURN
9700 REM 6.landschaft
9701 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : INK 6: LET l=0
9702 LET k=6
9705 FOR i=23232 TO 23263: POKE
i,48: NEXT i
9707 FOR j=15 TO 21
9708 PRINT AT j,0;"■■■■■■"
9709 NEXT j
9712 FOR i=20 TO 21
9714 PRINT AT i,13;"■■■■■■■■■■■■■■"
9716 NEXT i
```



```
9717 PRINT AT 12,0;"■"
9718 PRINT AT 13,0;"■"
9719 PRINT AT 14,0;"■"
9720 FOR i=19 TO 21: PRINT AT i,5;"■": NEXT i
9721 PRINT INK 6;AT 21,6;"■": PRINT AT 21,12;"■"
9722 PRINT AT 19,13;"■"
9723 PRINT AT 21,24;"■"
9725 PRINT AT 1,0;"■"
9726 PRINT AT 2,0;"■"
9728 INK 5
9730 PRINT AT 21,8;"■ ■"
9732 PRINT AT 19,19;"■"
9734 PRINT AT 20,24;"■ ■"
9735 INK 2
9736 PRINT AT 18,5;"♟": LET h(1)=18: LET p(1)=5
9737 PRINT AT 13,3;"♟": LET h(0)=13: LET p(0)=3
9738 PRINT AT 20,6;"♟": LET h(2)=20: LET p(2)=6
9740 FOR i=3 TO 7
9742 PRINT AT 18,i+10;"♟"
9743 LET h(i)=18: LET p(i)=i+10
9744 NEXT i
9745 INK 7
9749 RETURN
9750 REM 7.landschaft
9751 CLS : INK 6: LET k=11
9752 FOR i=23232 TO 23263: POKE i,48: NEXT i
9754 PRINT AT 21,0;"■"
9756 PRINT AT 20,1;"■"
9758 PRINT AT 18,2;"■": PRINT AT 19,2;"■"
9760 PRINT AT 21,14;"■   ■"
9762 PRINT AT 20,15;"■"
9763 INK 5
9764 RESTORE 9772
9766 FOR i=1 TO 10
9768 READ a,b: PRINT AT a,b;"■"
9770 NEXT i
9772 DATA 20,0,19,1,17,2,19,3,19,4,20,5,20,14,20,15,20,21,20,28
9773 INK 2
9774 RESTORE 9782
9776 FOR i=1 TO 11
9778 READ a: PRINT AT 21,a;"♟"
9779 LET h(i)=21: LET p(i)=a
9780 NEXT i
9782 DATA 7,9,11,12,17,19,23,25,27,30,31
9790 INK 7
9799 RETURN
9800 REM 8.landschaft
9801 CLS : INK 6: LET k=10
9802 FOR i=23232 TO 23263: POKE i,48: NEXT i
9803 FOR j=16 TO 21: PRINT AT j,7;"■": NEXT j
9804 FOR j=12 TO 17: PRINT AT j,12;"■": NEXT j
9805 FOR j=7 TO 11: PRINT AT j,15;"■": NEXT j
9806 FOR j=5 TO 6: PRINT AT j,17;"■": NEXT j
9807 FOR i=10 TO 11: FOR j=13 TO 17: PRINT AT j,i;"■": NEXT j: NEXT i
9808 FOR i=20 TO 23: FOR j=9 TO 11: PRINT AT j,i;"■": NEXT j: NEXT i
9809 RESTORE 9816
9810 FOR i=1 TO 26
9811 READ a,b: PRINT AT a,b;"■"
9812 NEXT i
9816 DATA 21,0,21,1,21,4,21,5,21,6,20,5,20,6,11,13,11,14,10,13,10,14,17,7,17,8,17,9,16,8,16,9,16,11,9,14,6,16,4,16,6,20,6,22,10,24,11,24,11,25
9818 INK 5
9819 PRINT AT 20,0;"■"
9820 PRINT AT 19,5;"■"
9821 PRINT AT 14,9;"■"
9822 PRINT AT 11,11;"■"
9823 PRINT AT 9,13;"■"
9824 PRINT AT 8,14;"■"
9825 PRINT AT 6,15;"■"
9826 PRINT AT 5,16;"■"
9827 PRINT AT 4,17;"■"
9828 INK 2
9829 RESTORE 9840
9830 FOR i=1 TO 10
9832 READ a,b: LET h(i)=a: LET p(i)=b
9834 PRINT AT a,b;"♟"
9835 NEXT i
9840 DATA 3,16,5,19,5,20,6,21,7,22,8,23,9,24,17,27,21,28,21,29
9848 INK 7
9849 RETURN
9850 REM 9.landschaft
9851 CLS : INK 6: LET k=20
9854 FOR i=23232 TO 23263: POKE i,48: NEXT i
9855 PRINT AT 21,21;"■"
9856 PRINT AT 20,21;"■"
9857 PRINT AT 21,4;"■"
9858 PRINT AT 20,4;"■"
9859 PRINT AT 19,6;"■"
9860 PRINT AT 21,12;"■"
9861 PRINT AT 20,13;"■"
9869 INK 2
9870 RESTORE 9876
9871 FOR i=1 TO 9
9872 READ a
9873 PRINT AT 21,a;"♟"
9874 LET h(i)=21: LET p(i)=a
9875 NEXT i
9876 DATA 1,2,7,9,16,18,20,28,30
9878 RESTORE 9890
9880 FOR i=10 TO 14
9882 READ a,b
9884 LET h(i)=a: LET p(i)=b
9886 PRINT AT a,b;"♟"
9888 NEXT i
9890 DATA 19,4,18,6,20,12,19,13,20,14
9892 FOR i=15 TO 20
9894 PRINT AT 19,i+6;"♟"
9896 LET h(i)=19: LET p(i)=i+6
9897 NEXT i
9898 INK 7
9899 RETURN
```

```
9900 REM 10.landschaft
9902 CLS : LET k=7: INK 6
9903 FOR i=23232 TO 23263: POKE i,48: NEXT i
9905 FOR i=18 TO 21: PRINT AT i,6;"■": NEXT i
9906 FOR i=16 TO 17: PRINT AT i,7;"■": NEXT i
9907 FOR i=11 TO 15: PRINT AT i,9;"■": NEXT i
9908 FOR i=9 TO 13: PRINT AT i,11;"■": NEXT i
9909 FOR i=5 TO 6: PRINT AT i,2;"■": NEXT i
9910 FOR i=2 TO 4: PRINT AT i,13;"■": NEXT i
9911 PRINT AT 1,14;"■"
9912 PRINT AT 4,20;"■";AT 3,20;"■"
9913 PRINT AT 7,11;"■";AT 6,12;"■";AT 17,6;"■";AT 9,16;"■";AT 8,10;"■"
9914 FOR i=9 TO 10: PRINT AT i,10;"■": NEXT i
9915 FOR i=9 TO 12: PRINT AT i,17;"■": NEXT i
9916 PRINT AT 14,30;"■";AT 15,29;"■"
9917 PRINT AT 11,30;"■";AT 12,30;"■"
9918 PRINT AT 8,25;"■"
9919 PRINT AT 21,4;"■";AT 20,5;"■";AT 19,5;"■"
9920 PRINT AT 17,7;"■"
9921 PRINT AT 15,7;"■";AT 14,8;"■";AT 13,8;"■"
9925 INK 2
9926 PRINT AT 21,1;"♟♟♟"
9927 FOR i=1 TO 3: LET h(i)=21: LET p(i)=i: NEXT i
9928 FOR i=4 TO 7: PRINT AT 20-i*2,i;"♟": LET p(i)=i: LET h(i)=26-i*2: NEXT i
9930 INK 5
9935 RESTORE 9946
9940 FOR i=1 TO 7
9943 READ a,b: PRINT AT a,b;"■"
9944 NEXT i
9946 DATA 10,17,8,21,6,23,15,21,15,23,13,30,7,26
9948 INK 7
9949 RETURN
9950 REM 11.landschaft
9951 CLS : INK 6: LET k=20
9952 FOR i=23232 TO 23263: POKE i,48: NEXT i
9953 FOR i=19 TO 21
9954 PRINT AT i,15;"■"
9955 NEXT i
9956 FOR i=17 TO 21
9957 PRINT AT i,21;"■"
9958 NEXT i
9959 PRINT AT 16,20;"■"
9960 FOR i=15 TO 21
9961 PRINT AT i,24;"■"
9962 NEXT i
9963 FOR i=12 TO 21
9964 PRINT AT i,20;"■"
9965 NEXT i
9966 PRINT AT 21,13;"■"
9967 PRINT AT 20,14;"■"
9968 FOR i=1 TO 11: PRINT AT i,30;"■"
9969 NEXT i
9970 INK 2
9971 FOR i=1 TO 9
9972 PRINT AT 21,i+2;"♟"
9973 LET p(i)=i+2: LET h(i)=21
9974 NEXT i
9976 FOR i=10 TO 14
9978 PRINT AT 18,i+5;"♟"
9979 LET p(i)=i+5: LET h(i)=18
9980 NEXT i
9981 RESTORE 9988
9982 FOR i=15 TO 20
9984 READ a,b: PRINT INK 2;AT a,b;"♟"
9985 LET p(i)=b: LET h(i)=a
9986 NEXT i
9988 DATA 17,20,16,21,16,22,16,23,14,24,14,25
9990 PRINT FLASH 1; INK 3; PAPER 6;AT 14,27;"■"
9995 INK 7
9997 RETURN
9998 STOP
9999 SAVE "enterprise" LINE 9000
```

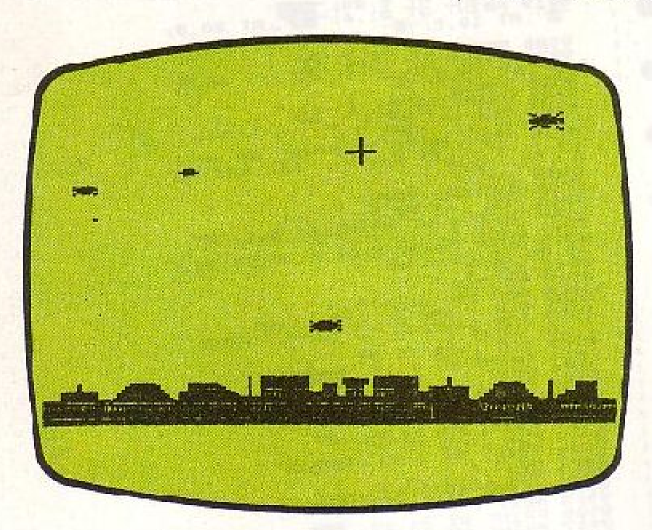
Invasion für den Dragon 32

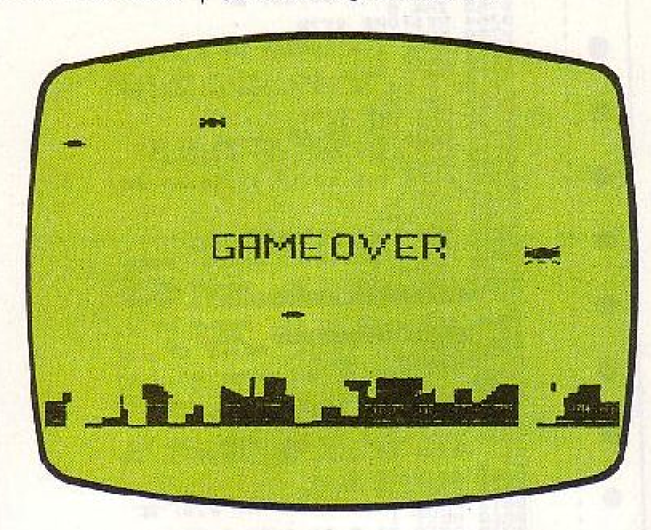
Das Weltraum-Aktionspiel "Invasion" benötigt, mit Speicherplätzen für Variablen, Felder und Grafik, 20K-Erweiterung. Es hat eine Highscoreliste die von der Kassette geladen wird.

Wenn Sie mit einem Dragon arbeiten, der eine Verdopplung des Systemtaktes mit POKE & HFFD7,0 nicht zulaßt, müssen die Befehle POKE & HFFD7,0 bzw. POKE & HFFD6,0 aus den Zeilen 80,230,250,870 und 1070 entfernt werden.

Nach dem Start des Spieles erscheint eine ausführliche Anleitung, der wir hier nur noch hinzufügen möchten, daß eine plötzliche Richtungsänderung des Fadenkreuzes nicht möglich ist und stoppen desselben nur durch Gegenlenken möglich ist. Dies dient der Erschwerung des Spielablaufes. Nach 25 Einschlägen durch Bomben der feindlichen Raumschiffe in die Stadt, ist das Spiel aus.

Durch die Eingabe von JINIH bedeutet H = Highscore und bewirkt die Ausgabe der Highscore-Liste.



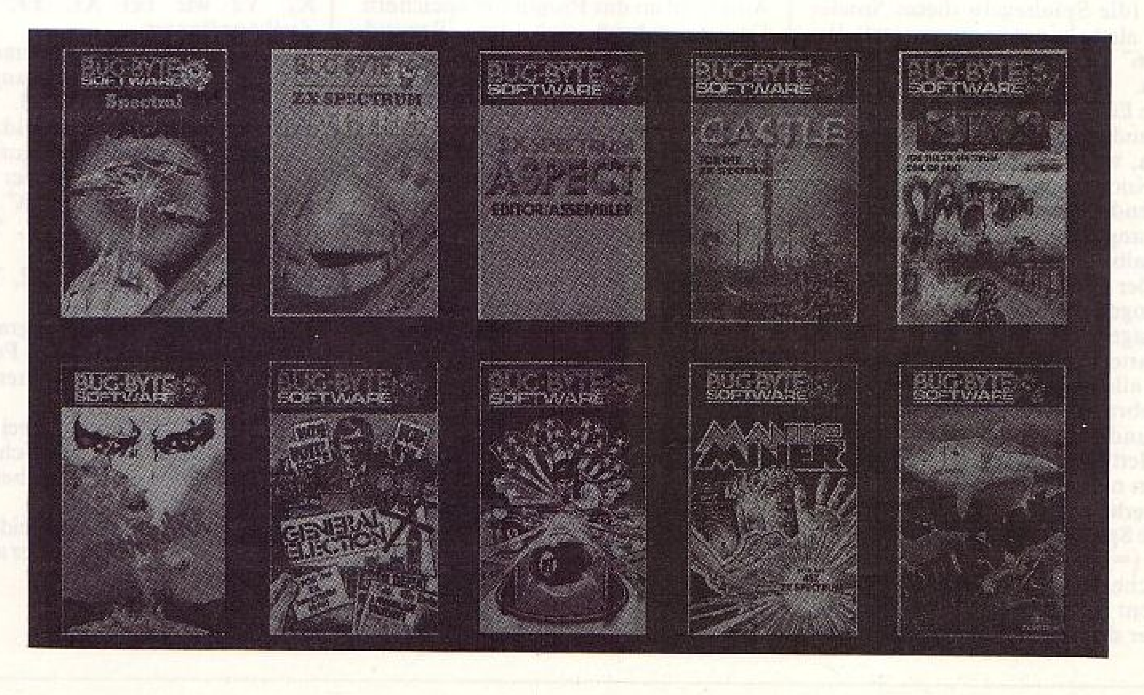



```
10 '******************************
20 '*          INVASION          *
30 '*   WRITTEN FOR DRAGON32     *
40 '*   BY MICHAEL BERGHUBER     *
50 '*      JOH.STRAUSSTR.31      *
60 '* 4020 LINZ          AUSTRIA *
70 '******************************
80 PCLEAR 8:CLEAR 100:POKE &HFFD7,0
90 DIM XS(5),YS(5),ZS(5),S1(1),S2(2),S3(3),S4(4),B0(9),B1(9),B2(9),SZ(5),GX(5),G
Y(5),BB(2),XA(5),YA(5),FA(5),XM(5),HI(10),HI$(10)
100 'ANLEITUNG
110 CLS 0:FOR A=1024 TO 1055
120 B=RND(127)+128:POKE A,B:POKE A+480,B:NEXT A
130 PRINT@44,"invasion";:PRINT@65,"DU BIST DER PILOT EINES RAUM -";
140 PRINT@97,"SCHIFFES UND HAST DEN AUFTRAG ";:PRINT@129,"EINE IM BILD UNTEN LIE
GENDE    ";
150 PRINT@161,"RAUMSTATION VOR DER INVASION  ";:PRINT@193,"DER KLINGONEN ZU RETT
EN ! DU  ";
160 PRINT@225,"MUSST VERSUCHEN DAS FADENKREUZ";:PRINT@257,"MIT DEM KLINGONENSCHI
FF ZUR   ";
170 PRINT@289,"DECKUNG ZU BRINGEN UND MIT DEM";:PRINT@321,"KNOPF DES JOYSTICKS D
EN SCHUSS";
180 PRINT@353,"AUSZULOESEN. EINE PLOETZLICHE ";:PRINT@385,"RICHTUNGSAENDERUNG IS
T NICHT  ";
190 PRINT@417,"MOEGLICH. HIGHSCORETABELLE VON";:PRINT@449,"CASSETTE LADEN (J/N)
          ";
200 PRINT@470,;:INPUT A$:PRINT@479,CHR$(128);:IF A$="N" THEN 250 ELSE IF A$<>"J"
 THEN 200
210 'HIGHSCORETABELLE VON
220 'KASSETTE LADEN
```

```
230 POKE &HFFD6,0:OPEN"I",#-1,"HI.SC."
240 FOR A=1 TO 10:INPUT #-1,HI(A),HI$(A):NEXT A:CLOSE #-1:POKE &HFFD7,0
250 PRINT@427,STRING$(20,32);:PRINT@449,STRING$(30,32);:PRINT@449,"SPIELSTART ";
260 INPUT A$:PRINT@479,CHR$(128);
270 'GET SCHIFFE
280 PMODE 3,1:PCLS 3
290 DRAW"BM20,160;C2M+4,+2M+2,-1R3M+2,+1NM+4,-2M+1,+1R2D2L2M-1,+1NM+4,+2M-2,+1L3
M-2,-1NM-4,+2M-1,-1L2U2R2M+1,-1"
300 PAINT(27,166),2,2
310 GET(20,160)-(36,168),S4,G
320 GX(4)=16:GY(4)=8
330 DRAW"BM20,140;RFRER5FRNEFGNF_GL5HLNGH"
340 PAINT(25,142),2,2
350 GET(20,140)-(34,145),S3,G
360 GX(3)=14:GY(3)=5
370 DRAW"BM20,120;RFRER3FRNEFGNFLGL3HLNGH"
380 PAINT(25,122),2,2
390 GET(20,120)-(32,125),S2,G
400 GX(2)=12:GY(2)=5
410 DRAW"BM21,101;RUR5D2L5UR6"
420 GET(20,100)-(30,103),S1,G
430 GX(1)=10:GY(1)=3
440 'GET BLAUER HINTERGRUND
450 GET(0,0)-(7,12),BB,G
460 GET(0,0)-(16,8),B1,G
470 FOR A=0 TO 10+RND(12)
480 PSET(RND(15),RND(7),2)
490 NEXT A GET(0,0)-(16,8),B2,G
500 PCLS 3
510 COLOR 1:LINE(0,0)-(255,0),PSET
520 'DRAW STADT
530 DRAW"BM0,180;C4R8U4R8NU4R8D4R8E8R10F8R4U4R4U4R12DR2DR2DR2DR2DR2DR6NU9R6U9R20
D7R6U4R4D6R6U6L2U2R10D2L2D6R6U9R18D7R6U2R8NU4R8D6R6E8R8F8R6NU9R4U2R4U2R4U4R8D8R8
"
540 PAINT(0,191),4,4
550 'PCOPY AUF SEITEN 5 BIS 8
560 SCREEN 1,0
570 FOR A=1 TO 4
580 PCOPY A TO A+4
590 NEXT A
600 'DRAW KREUZ
610 XK=145:YK=128
620 KR$="C1NL6NU6NR6ND6"
630 DRAW"BM145,128;XKR$;"
640 'PUT SCHIFFE
650 XM(1)=2:XM(2)=102:XM(3)=202:XM(4)=52:XM(5)=152
660 SY=191
670 B=RND(140)+9
680 FOR A=1 TO 3
690 XS(A)=RND(32)+XM(A):YS(A)=B
700 ZS(A)=1
710 PMODE 3,5:GOSUB 4010
720 PMODE 3,1:GOSUB 4010
730 NEXT A:SQ=3:SP=3
740 'HAUPTSCHLEIFE
750 Z1=Z1+1
760 GOSUB 2020
770 GOSUB 6010
780 IF Z1 <150 THEN GOSUB 5020
790 IF Z1>1 THEN IF TR<25 THEN 750 ELSE 820
800 IF SP=0 THEN 670 ELSE 760
810 'ENDE DES SPIELES
820 PMODE 3,5:GET(XK-7,YK-7)-(XK+7,YK+7),B0,G
830 COLOR3:LINE(72,96)-(182,115),PSET,BF
840 DRAW"C2;BM76,100;NR9D11R9U5L3;BM+6,+5;U11R9D11U5L9;BM+12,+5;U11M+6,+7M+6,-7D
11;BR4;NR9U5NR7U6R9"
850 DRAW"BM+5,+2;E2R5FD9GL5HU9;BM+11,-1;M+6,+11M+6,-11;BR4;NR9D6NR7D5R9;BR4;U11R
6FD4GL6R3M+3,+5"
860 PMODE 3,1:PUT(XK-7,YK-7)-(XK+7,YK+7),B0,PSET
870 POKE &HFFD6,0:FOR A=240 TO 30 STEP -30
880 SOUND A,3:PMODE 3,5:SCREEN 1,0
890 SOUND A-15,3:PMODE 3,1:SCREEN 1,0
900 NEXT A:CLS
910 PRINT@12,"invasion":PRINT@64,"DU HAST";PU;"PUNKTE ERREICHT !":PRINT
920 IF PU<=HI(1) THEN 1060 ELSE ZV=1
930 'EINTRAGEN IN DIE HIGHSCORE=
940 'TABELLE
950 IF PU>HI(ZV) THEN ZV=ZV+1:IF ZV<11 THEN 950
960 ZV=ZV-1:FOR A=1 TO ZV-1:HI(A)=HI(A+1):HI$(A)=HI$(A+1): NEXT A
970 HI(ZV)=PU:LINEINPUT"DEIN NAME ? ";HI$(ZV)
```

```
980 GOSUB 1520
990 'BLINKEN DES NEUZUGANGES
1000 BL=1153+(10-ZY)*32:B=64
1010 B=ABS(B)+2*B*(B>0):FOR A=BL TO BL+2
1020 POKE A,PEEK(A)+B:NEXT A
1030 FOR A=1 TO 100:A$=INKEY$:IF A$="J" OR A$="N" OR A$="H" THEN 1070
1040 NEXT A:GOTO 1010
1050 'NEUER START
1060 PRINT@481,"WEITER (J/N/H)";:INPUT A$:IF A$<>"J" AND A$<>"N" AND A$<>"H" THE
N 1060
1070 IF A$="J" THEN POKE &HFFD7,0:FOR A= 0 TO 5:SZ(A)=0:YA(A)=0:NEXT A:Z1=0:PU=0
:TR=0:GOTO 280
1080 IF A$="H" THEN GOSUB 1520:GOTO 1060
1090 'HIGHSCORETABELLE AUF
1100 'KASSETTE ABSPEICHERN
1110 CLS:PRINT@5,"highscore  abspeichern"
1120 PRINT:PRINT" BITTE BAND AUF DIE GEWUENSCHTE":PRINT" POSITION SPULEN, AUF AU
FNAHME"
1130 PRINT" STELLEN UND SOFORT <ENTER>":PRINT" DRUECKEN !":PRINT
1140 MOTORON:INPUT" FERTIG ";A$:MOTOROFF
1150 OPEN"O",#-1,"HI.SC."
1160 FOR A=1 TO 10:PRINT #-1,HI(A),HI$(A):NEXT A
1170 CLOSE #-1:CLS:END
1500 '-- AUSGABE DER HIGH=     --
1510 '-- SCORETABELLE          --
1520 CLS:PRINT@7,"invasion highscore":PRINT
1530 PRINT" NR. NAME                   PUNKTE":PRINT@97,STRING$(30,45)
1540 FOR A=10 TO 1 STEP -1:IF HI(A)>0 THEN PRINTUSING"###. %              %##
#####";11-A;HI$(A);HI(A)
1550 NEXT A:PRINT@481,"WEITER (J/N/H) ?";
1560 RETURN
2000 '-- BEWEGUNG DER 3,4,BZW.--
2010 '-- 5 SCHIFFE             --
2020 FOR A=1 TO SQ
2030 IF YS(A)=191 THEN NEXT A:RETURN
2040 SZ(A)=SZ(A)+1
2050 IF SZ(A)=20 OR SZ(A)=30 OR SZ(A)=50 THEN ZS(A)=ZS(A)+1
2060 GOSUB 3020
2070 XS(A)=XS(A)+(2*INT(ZS(A)/2)+2)*SGN(RND(51)-26):YS(A)=YS(A)+(2*INT(ZS(A)/2)+
2)*SGN(RND(51)-26)
2080 PMODE 3,1:FOR B=1 TO SQ
2090 PSET(XA(B),YA(B),1)
2100 NEXT B:PMODE 3,5
2110 IF XS(A)<XM(A) THEN XS(A)=XM(A)
2120 IF XS(A)>XM(A)+32 THEN XS(A)=XM(A)+32
2130 IF YS(A)<2 THEN YS(A)=4
2140 IF YS(A)>156 THEN YS(A)=154
2150 PMODE 3,1:ON ZS(A) GOSUB 4010,4030,4050,4070
2160 PMODE 3,5:ON ZS(A) GOSUB 4010,4030,4050,4070
2170 GOSUB 5020
2180 PMODE 3,1:NEXT A
2190 IF Z1/50<>INT(Z1/50) OR SQ=5 THEN RETURN
2200 'PUT 4. BZW 5. SCHIFF
2210 SQ=SQ+1:ZS(SQ)=1
2220 XS(SQ)=RND(32)+XM(SQ):YS(SQ)=RND(140)-9
2230 PMODE 3,5:GOSUB 2250
2240 PMODE 3,1
2250 PUT(XS(SQ),YS(SQ))-(XS(SQ)+10,YS(SQ)+3),S1,PSET
2260 RETURN
3000 '-- PUT HINTERGRUND FUER --
3010 '-- DIE SCHIFFE          --
3020 PMODE 3,5:GOSUB 3040
3030 PMODE 3,1
3040 PUT(XS(A),YS(A))-(XS(A)+16,YS(A)+8),B1,PSET
3050 RETURN
4000 '-- PUT SCHIFF           --
4010 PUT(XS(A),YS(A))-(XS(A)+10,YS(A)+3),S1,PSET
4020 RETURN
4030 PUT(XS(A),YS(A))-(XS(A)+12,YS(A)+5),S2,PSET
4040 RETURN
4050 PUT(XS(A),YS(A))-(XS(A)+14,YS(A)+5),S3,PSET
4060 RETURN
4070 PUT(XS(A),YS(A))-(XS(A)+16,YS(A)+8),S4,PSET
4080 RETURN
5000 '-- BEWEGUNG DES KREUZES --
5010 'KNOPFABFRAGE
5020 IF PEEK(65280)=126 OR PEEK(65280)=254 THEN SX=XK:SY=YK:SOUND 255,1 ELSE SY=
191
5030 'JOYSTICKABFRAGE
5040 J0=JOYSTK(0):J1=JOYSTK(1)
```

```
5050 'BEWEGUNG DES KREUZES
5060 PMODE 3,5:GET(XK-7,YK-7)-(XK+7,YK+7),B0,G
5070 PMODE 3,1:PUT(XK-7,YK-7)-(XK+7,YK+7),B0,PSET
5080 XB=XB+3*(J0<10 AND XB>-6)-3*(J0>53 AND XB<5)
5090 YB=YB+3*(J1<10 AND YD>-6)-6*(J1>53 AND YD<5)
5100 XK=XK+XB:YK=YK+YB
5110 IF XK<7 THEN XK=7:XB=0 ELSE IF XK>249 THEN XK=249:XB=0
5120 IF YK<7 THEN YK=7:YB=0 ELSE IF YK>162 THEN YK=162:YB=0
5130 DRAW"BM"+STR$(XK)+","+STR$(YK)+KR$
5140 'SCHUSS
5150 PMODE 3,5:IF SY=191 OR PPOINT(SX,SY)<>2 THEN PMODE 3,1:RETURN
5160 PMODE 3,1:FUR B=1 TO SQ
5170 IF XS(B)>SX OR XS(B)+GX(ZS(B))<SX THEN NEXT B:RETURN
5180 PU=PL+100*ABS(ZS(B)-5)
5190 SZ(B)=0:PUT(XS(B),YS(B))-(XS(B)+16,YS(B)+8),B2,PSET:SOUND 50,3
5200 C=A:A=B:GOSUB 3020:A=C
5210 IF Z1=1 THEN YS(B)=191:SP=SP-1:ZS(B)=0:GOTO 5260
5220 XS(B)=RND(32)+XM(B):YS(B)=RND(140)+9
5230 C=A:A=B:GOSUB 4010
5240 PMODE 3,5:GOSUB 4010
5250 PMODE 3,1:A=C:ZS(B)=1
5260 B=SQ:NEXT B
5270 RETURN
6000 '-- BEWEGUNG DER BOMBEN  --
6010 FOR A=1 TO SQ
6020 IF YA(A)=0 AND ZS(A)>1 THEN XA(A)=XS(A)+GX(ZS(A))/2:YA(A)=YS(A)+GY(ZS(A))+1
:PMODE 3,5:FA(A)=PPOINT(XA(A),YA(A)):PMODE 3,1 ELSE IF YA(A)=0 THEN NEXT A:RETUR
N
6030 PSET(XA(A),YA(A),FA(A))
6040 YA(A)=YA(A)+6
6050 IF YA(A)>191 THEN YA(A)=0:NEXT A:RETURN
6060 PMODE 3,5:FA(A)=PPOINT(XA(A),YA(A)):PMODE 3,1
6070 IF FA(A)=4 THEN 6130
6080 IF FA(A)=2 THEN FA(A)=3:NEXT A:RETURN
6090 PSET(XA(A),YA(A),1)
6100 NEXT A:RETURN
6110 'EINSCHLAG DER BOMBE IN DIE
6120 'STADT
6130 IF YA(A)>185 THEN YA(A)=183
6140 PMODE 3,5:GOSUB 6180
6150 PMODE 3,1:GOSUB 6180
6160 SCREEN 1,1:YA(A)=0:TR=TR+1:SOUND 150,2:SCREEN 1,0
6170 RETURN
6180 PUT(XA(A)-3,YA(A)-5)-(XA(A)+4,YA(A)+6),B0,PSET
6190 RETURN
```



TI ärgere Dich nicht für den TI-99/4A

Nach dem Programmstart wird zunächst eine Kurzfassung der Spielanleitung auf dem Bildschirm angezeigt. Anschließend können der/die Spieler entscheiden, ob ein neues Spiel begonnen oder ein altes Spiel zu Ende gespielt werden soll. Im letzteren Fall müssen die vorher auf Band gespeicherten Daten vom Kassetten-Recorder übertragen werden.

Außer dem bekannten Spielfeld mit blauen, roten, violetten und grünen Figuren, werden weitere für die Spielsteuerung wichtige Informationen dargestellt:
1. Auf der linken Seite die Zeilen-Nummern (Y) von 0-10
2. Unter dem Spielfeld die Spalten-Nummern (X) von 0-10
3. Den Spaltennummern 0-4 sind Farbsymbole und der Buchstabe "W" zugeordnet.

Beim Spielstart blinken bei gleichzeitigem Piepen die Ziffern 0-3. Der Spieler wird damit aufgefordert, die der Farbe seiner Wahl entsprechende Taste zu drücken (z.B. 1 für Rot). Über der zugehörigen Warteposition erscheint eine Zahl zwischen 1-6.

Folgende Spielsituationen können jetzt vorliegen:
a) Der Spieler hat keine "6" gewürfelt und keine Figur im Spiel. Das Programm springt wieder auf Farbenwahl zurück.
b) Es wurde eine "6" gewürfelt und keine Figur im Spiel. Unter dem Spielfeld werden die Zeilennummer "Y" und die Spaltennummer "X" des Standortes der Figur abgefragt, die man setzen will. Nach jeder Eingabe "Enter" drücken. Die gewählte Figur wird in einen doppelt großen, gelben Sprite umgewandelt. Anschließend müssen die "Zielkoordinaten" des Feldes eingegeben werden, das der gewürfelten Zahl entspricht (die Spielregeln dieses Spieles werden als bekannt vorausgesetzt). Bei einer "6" darf der Spieler nochmals würfeln.

Falsche Eingaben, z.B. Startpositionen von fremden Farben oder unbesetzten Feldern, werden kurzfristig mit "Falsche Koordinaten" angezeigt. Entsprechendes wird bei den Zielkoordinaten angezeigt, wenn die Position außerhalb des Spielfeldes liegt, oder die Zielfelder fremder Farben in der Spielmitte angewählt werden.

Geschlagene Figuren wandern zu ihren Wartepositionen zurück. Hat ein Spieler alle Figuren auf den Zielfeldern untergebracht, wird der Bildschirm gelöscht und die Siegerfarbe angezeigt, z. B. "Violett hat gewonnen". Mit (9) kann man ein neues Spiel starten.

Besonderheiten:
Falsche Spielzüge können wie folgt mit "Shift" (=) korrigiert werden:
1. Falsches Setzen, ohne eine Figur zu schlagen: Sofort nach dem Würfeln, aber vor der Wahl einer neuen Farbe, die o. a. Tasten drücken. Das Programm fragt direkt nach der Ausgangsposition. Es werden die falschen Koordinaten eingeben und anschließend die Daten des richtigen Feldes.
2. Es wurde durch falsches Setzen eine Figur geschlagen: Nach der oben beschriebenen Korrektur wählt man die entsprechende Farbe und rückt die Tasten "Shift"(=) vor dem Würfeln. Die geschlagene Figur kann wieder eingesetzt werden. Der interne zugehörige Zähler wird wieder um 1 erhöht.
3. Je nach Auslegung der Spielregeln darf man, wenn ein Teil der Figuren einer Farbe die Spielfelder erreicht hat und der Rest der gleichen Farbe auf den Warteposition steht, nicht mehr setzen. Das Programm berücksichtigt diese Regel, indem nach dem Würfeln einer Zahl unter "6" eine neue Farbe gewählt werden muß. Mit "Shift"(=) kann man diese Regelung umgehen, um Figuren im Ziel bei entsprechend kleiner "Augenzahl" zusammenrücken zu können. Die Tasten nach dem Würfeln, aber vor einer neuen Farbenwahl drücken.
4. Speichern des Spielstandes:
Bei vorzeitigem Spielabbruch kann man den Spielstand vor einer Farbenwahl mit (?) auf Band speichern. Nach Drücken der Taste wird der Bildschirm abgetastet. Anschließend erfolgen die Befehle für die Steuerung des Recorders. Man sollte die Daten direkt im Anschluß an das Programm speichern. Damit erübrigt sich der "Rewind-Befehl" beim Speichern bzw. bei der Entscheidung für die Fortführung eines alten Spieles nach Laden des Programmes.
5. Es ist nur eine Figur einer Farbe auf dem Spielfeld und steht kurz vor dem Ziel. Wenn die gewürfelte Zahl größer ist als die Reststrecke, kann nicht gesetzt werden. Bei der ersten Koordinaten-Abfrage, wird dann bei "Y" ein Wert kleiner "0" eingegeben. Das Spiel fährt mit Farbenwahl fort, wenn die Zahl kleiner "6" war.

Variablen-Liste
BL1, RO1, LI1, GR1 = Anzahl der zur Verfügung stehenden Figuren
BL, RO, LI, GR = Anzahl der freien Zielfelder
BLAU, ROT, LILA, GRUEN = Anzahl der sich im Spiel befindlichen Figuren
B,R,L,G = Symbole der Farben bei der Bestimmung der freien Zielfelder
Die Variablen werden in den Programmzeilen 495 - 2005 berechnet. Das Programm entscheidet hier, ob eine "6" geworfen wurde und erhöht dann beim Einsetzen einer Figur den entsprechenden Zähler, z. B. BLAU = BLAU + 1.
Mit BL, RO, LI, GR kann die Anzahl der zur Verfügung stehenden Figuren neu festgelegt werden. Um die Anzahl der besetzten Zielfelder werden BL1, RO1, LI1 oder GR1 reduziert. Wenn BLAU, ROT, LILA oder GRUEN = 0, kann nicht gesetzt werden und der nächste Spieler ist an der Reihe.
Z1 - Z5 = Nicht erlaubte Zielfelder und Farben.
Mit diesen Variablen werden bei den Ausgangskoordinaten alle fremden Farben und bei dem Zielkoordinaten alle fremden Zielfelder gesperrt. Das heißt, wurde "ROT" gewählt, kann nicht mit "Blau", "Violett" oder "Gruen" gespielt oder deren End-Position angewählt werden.
Q = Würfelwurf 1-6
FI = Figur auf dem Spielfeld "A"
Verhindert bei mehrmaligem Würfeln von "6" hintereinander eine Erhöhung des Zählers (z.B. ROT), wenn eine eigene Figur auf dem Feld "A" steht.
PY, PX = Koordinaten für die Markierung der gewählten Farbe.
X1, Y1 = Über die Tastatur eingegebenen Spalten - und Zeilennummern für die Ausgangsposition einer Figur.
X2, Y2 wie bei X1, Y1, nur für Zielkoordinaten.
X3, X4, Y3, Y4, Positionsmeldungen des Sprites bei der Wanderung von der Ausgangsposition zum Ziel.
F = Symbol für das Startfeld.
Nach dem Abzug einer Figur wird das bisher verdeckte Feld wieder sichtbar, z. B. F = 65 für das Feld "A".
T = Symbol des mit X1, Y1 angewählten Zeichens.
T1 = Symbol des mit X2, Y2 angewählten Zeichens.
T1 entscheidet, ob das Programm z. B. auf Sieg abgefragt oder eine Fehlermeldung (z. B. bei falscher Farbe) anzeigt.
DS (Z) = Bildschirmzeile bei der Bildschirmabfrage für die Speicherung eines aktuellen Spielstandes bei vorzeitigem Spielabbruch.
SCHALTER = Entscheidung, ob Spielfeld neu aufgebaut oder altes Spiel übernommen wird.

```
1 REM
2 REM VON HORST BUSSE
3 REM A.D.STALLBERG 27 D
4 REM 5 KOELN 90
10 CALL CLEAR
20 PRINT "ES HANDELT SICH UM EIN ":"BEKANNTES BRETTSPIEL,":"DESSEN REGELN BEKANN
T SEIN":"DUERFTEN."
21 PRINT "DAS SPIEL WIRD UEBER DIE":"TASTATUR GESTEUERT.MIT DEN  TASTEN:" ::
30 PRINT "         <0> <1> <2> <3>":"WIRD DIE FARBE GEWAEHLT.":"DIE TASTE FESTHAL
TEN BIS":"EIN SIGNAL ERTOENT":"GEWUERFELT WIRD MIT <4>"
40 PRINT "DIE TASTE FESTHALTEN BIS EIN":"SIGNAL ERTOENT.":"BEI EINER 6 KANN DER
SPIELER":"EINE FIGUR SEINER FARBE"
41 PRINT "DURCH EINGABE VON KOORDINA-":"TEN  AUSWAEHLEN.":"DIE AUGENZAHL WIRD IN
 DER   SPIELFELDMITTE ANGEZEIGT!"
50 PRINT :: PRINT "WEITER MIT <W>"
51 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 51 :: IF K<>87 THEN 51 :: CALL CLEAR
61 PRINT "ZUNAECHST WIRD DIE ZEILEN-":"NUMMER(Y) UND DANN DIE ":"SPALTENNUMMER(X
) DER":"AUSGANGSPOSITION EINGEGEBEN."
62 PRINT "GENAUSO WIRD MIT DEN ZIEL-":"KOORDINATEN VERFAHREN.":"DIE GEWAEHLTE FI
GUR WANDERT UEBER DAS SPIELFELD ZUM GE-":"WUENSCHTEN ZIEL."
63 PRINT "POSITIONEN FREMDER FARBEN":"ODER KOORDINATEN AUSSERHALB":"DES SPIELFEL
DES WERDEN ALS":"FEHLER KURZFRISTIG UNTER DEM"
64 PRINT "SPIELFELD ANGEZEIGT.ES":"MUESSEN NEUE DATEN EIN-":"GEGEBEN WERDEN."
65 PRINT "WEITER MIT <W>"
66 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 66 :: IF K<>87 THEN 66 :: CALL CLEAR
67 PRINT "DER JEWEILIGE SPIELSTAND":"KANN VOR DER FARBENWAHL MIT":"<?> GESPEICHE
RT WERDEN."
68 PRINT "FALSCHE KOORDINATEN KOENNEN DURCH <+> VOR DER NEUEN FAR-BENWAHL KOORIG
IERT WERDEN.":"FALSCH GESCHLAGENE FIGUREN"
69 PRINT "WERDEN NACH DER FARBENWAHL":"ABER VOR DEM WUERFELN":"MIT <+> EINGESETZ
T"
70 PRINT :: PRINT :: PRINT :"DRUECKE <N> FUER NEUES SPIEL":"DRUECKE <D> FUER ALT
ES SPIEL"
75 PRINT :: PRINT 'REWIND BEFEHL NICHT BEFOLGEN':'DA DIE DATEN AM PROGRAMMENDE':
"GESPEICHERT WERDEN"
80 DIM D$(24)
90 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 90 :: IF K=68 THEN 9640 :: IF K=78 THEN 99 ELSE
 90
99 BL1,RO1,LI1,GR1=4  :: BLAU,ROT.LILA,GRUE=0 :: SCHALTER=0
100 DATA 3C3C1818183C7EFF,3C7EFFFFFFFF7E3C
130 REM DEFINITION DER ZEICHEN UND FARBEN
140 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: CALL CHAR(33,"FFFFFFFFFFFFFFFF",40,"000000FFF
F",41,"1818181818181818",36,"181818C3C3181818")
145 CALL MAGNIFY(2)
150 READ A$ :: FOR I=0 TO 4 :: CALL CHAR(96+I,A$,104+I.A$,112+I,A$,120+I,A$):: N
EXT I
160 READ B$ :: FOR I=0 TO 24 STEP 8 :: CALL CHAR(101+I,B$):: NEXT I
180 CALL COLOR(0,16,1,1.16,1,2,14,1,9,5,1,10,7,1,11,14.1,12.13,1,13,2,15): FOR
I=3 TO 8 :: CALL COLOR(I,2,16):: NEXT I
185 IF SCHALTER=1 THEN 9690
190 REM AUFBAU DES SPIELFELDES
200 DATA " 0   ` a      !<!(A      h i","         )   )"," l  b c      ! m !
J k","        )   )"
210 DATA " 2            ! m !","               )   )"," 3            ! m !","
 )   )"
220 DATA " 4  A(!<!<!<! m !<!<!<!<!","   )                         )"," 5  ! e e e e
 u u u u !"
230 DATA "           )                   )"," 6  !<!<!<!<! ) !<!<!<!(A","          )
 )"
240 DATA " 7            ! ) !","               )   )"," 8            ! ) !","
 )   )"," 9  x y       ! ) !       p q","             )   )"
250 DATA "10  z (      A(!<!       r s"
260 FOR I=1 TO 21 :: READ F$ :: DISPLAY AT(I,1):F$ :: NEXT I
270 C$="d l t ! W "
280 DISPLAY AT(23,5):"0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10"
290 CALL DELSPRITE(#2):: DISPLAY AT(24,1):"     "&C$
300 REM SPIEL
310 CALL KEY(0,K,ST):: IF ST=0 THEN DISPLAY AT(23,5)SIZE(7)BEEP :: CALL SOUND(10
00,20000,30):: DISPLAY AT(23,5)SIZE(7):"0 1 2 3" :: GOTO 310
311 IF K=63 THEN 9500
314 IF K=43 THEN 3000
315 IF K<48 OR K>51 THEN 310
317 CALL SOUND(300,700,0,300,0)
320 ON K-47 GOTO 495,995,1495,1995
495 X=9 :: BL=0
496 CALL GCHAR(11,X,B):: IF B=101 THEN BL=BL+1
497 X=X+2 :: IF X<17 THEN 496
498 IF BL<BL1 THEN BLAU=BLAU-1 ELSE 500
499 IF BL<BL1 THEN BL1=BL1-1
500 Z1=96 :: Z2=101 :: Z3=109  :: Z4=117 :: Z5=125 :: PY=6 :: PX=54 :: GOSUB 2500
 :: IF Q<6 AND BLAU=0 THEN 290 :: IF Q<6 AND BLAU>0 THEN 3000
503 IF Q=6 AND BLAU<BL THEN 506 ELSE 3000
506 CALL GCHAR(9,7,FI):: IF FI=96 OR FI=97 OR FI=98 OR FI=99 THEN 3000 ELSE BLAU
```

```
=BLAU+1 :: GOTO 3000
995 Y=3 :: RO=0
996 CALL GCHAR(Y,17,R):: IF R=109 THEN RO=RO+1
997 Y=Y+2 :: IF Y<11 THEN 996
998 IF RO<RO1 THEN ROT=ROT-1 ELSE 1000
999 IF RO<RO1 THEN RO1=RO1-1
1000 Z1=104 :: Z2=109 :: Z3=101 :: Z4=117 :: Z5=125 :: PY=6 :: PX=198 :: GOSUB 2
500 :: IF Q<6 AND ROT=0 THEN 290 :: IF Q<6 AND ROT>0 THEN 3000
1003 IF Q=6 AND ROT<RO THEN 1005 ELSE 3000
1005 CALL GCHAR(1,19,FI):: IF FI=104 OR FI=105 OR FI=106 OR FI=107 THEN 3000 ELS
E ROT=ROT+1 :: GOTO 3000
1495 X=19 :: LI=0
1496 CALL GCHAR(11,X,L):: IF L=117 THEN LI=LI+1
1497 X=X+2 :: IF X<27 THEN 1496
1498 IF LI<LI1 THEN LILA=LILA-1 ELSE 1500
1499 IF LI<LI1 THEN LI1=LI1-1
1500 Z1=112 :: Z2=117 :: Z3=101 :: Z4=109 :: Z5=125 :: PY=150 :: PX=198 :: GOSUB
 2500 :: IF Q<6 AND LILA=0 THEN 290 :: IF Q<6 AND LILA>0 THEN 3000
1503 IF Q=6 AND LILA<LI THEN 1505 ELSE 3000
1505 CALL GCHAR(13,27,FI):: IF FI=112 OR FI=113 OR FI=114 OR FI=115 THEN 3000 EL
SE LILA=LILA+1 :: GOTO 3000
1995 Y=13 :: GR=0
1996 CALL GCHAR(Y,17,G):: IF G=125 THEN GR=GR+1
1997 Y=Y+2 :: IF Y<21 THEN 1995
1998 IF GR<GR1 THEN GRUE=GRUE-1 ELSE 2000
1999 IF GR<GR1 THEN GR1=GR1-1
2000 Z1=120 :: Z2=125 :: Z3=101 :: Z4=109 :: Z5=117 :: PY=150 :: PX=54 :: GOSUB
2500 :: IF Q<6 AND GRUE=0 THEN 290 :: IF Q<6 AND GRUE>0 THEN 3000
2003 IF Q=6 AND GRUE<GR THEN 2005 ELSE 3000
2005 CALL GCHAR(21,15,FI):: IF FI=120 OR FI=121 OR FI=122 OR FI=123 THEN 3000 EL
SE GRUE=GRUE+1 :: GOTO 3000
2500 CALL SPRITE(#2,36,16,PY,PX):: CALL KEY(0,KEY,ST):: IF ST=0 THEN DISPLAY AT(
23,13)SIZE(1)BEEP :: CALL SOUND(1000,20000,30)
2501 DISPLAY AT(23,13)SIZE(1):"4"
2505 IF KEY=43 THEN 2600
2510 IF KEY<>52 THEN 2500 :: CALL WUR(Q):: RETURN
2600 IF K=48 THEN BLAU=BLAU+1 :: GOTO 3000
2610 IF K=49 THEN ROT=ROT+1 :: GOTO 3000
2620 IF K=50 THEN LILA=LILA+1 :: GOTO 3000
2630 IF K=51 THEN GRUE=GRUE+1
3000 ON ERROR 8020 :  ON WARNING NEXT
3005 CALL SPRITE(#1,36,11,193,1):: DISPLAY AT(24,1):"KOORDINATEN:" :: DISPLAY AT
(24,18):"Y:" :: ACCEPT AT(24,20)VALIDATE(DIGIT,"-")BEEP:Y1
3007 IF Y1<0 THEN 3081 :: DISPLAY AT(24,23):"X:"
3009 ON ERROR 8020 :: ON WARNING NEXT
3010 ACCEPT AT(24,25)VALIDATE(DIGIT)BEEP:X1 :: CALL GCHAR((Y1+1)*2-1,X1*2+7,T)::
 IF T<Z1 OR T>=Z2 THEN 8000
3011 CALL PATTERN(#1,T):: CALL LOCATE(#1,Y1*16+1,X1*16+45):: F=33 :: GOSUB 4400
3015 ON ERROR 8030 :: ON WARNING NEXT
3020 CALL HCHAR((Y1+1)*2-1,X1*2+7,F):: DISPLAY AT(24,1):"ZIELKOORDINATEN:" :: DI
SPLAY AT(24,19):"Y:" :: ACCEPT AT(24,21)VALIDATE(DIGIT)BEEP:Y2
3030 DISPLAY AT(24,24):"X:" :: ACCEPT AT(24,26)VALIDATE(DIGIT)BEEP:X2
3045 CALL GCHAR((Y2+1)*2-1,X2*2+7,T1):: IF T1=Z3 XOR T1=Z4 XOR T1=Z5 THEN 8010 :
: IF T1<96 THEN 3050 ELSE GOSUB 4500
3046 GOTO 3070
3050 IF T1=65 THEN GOSUB 4500 ELSE 3051 :: GOTO 3070
3051 IF T1=33 THEN GOSUB 4500 ELSE 8010
3070 CALL HCHAR((Y2+1)*2-1,X2*2+7,T):: IF T1=33 OR T1=65 OR T1=Z2 THEN 3080 ELSE
 4000
3080 CALL LOCATE(#1,193,126):: IF T1=Z2 THEN 9000
3081 IF Q<6 THEN 290
3090 DISPLAY AT(24,1):"              W" :: GOTO 320
4000 Y1=Y2 :: X1=X2 :: CALL PATTERN(#1,T1)!AUSGANGSPOSITION FUER RUECKFUEHRUNG D
ER FIGUR
4005 ON T1-95 GOTO 4010,4020,4030,4040,1,4170,1,1,4050,4060,4070,4080,1,4170,1,1
,4090,4100,4110,4120,1,4170,1,1,4130,4140,4150,4160,1,4170
4010 Y2=0 :: X2=0 :: BLAU=BLAU-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165 !BLAUE FIGUREN
4020 Y2=0 :: X2=1 :: BLAU=BLAU-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4030 Y2=1 :: X2=0 :: BLAU=BLAU-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4040 Y2=1 :: X2=1 :: BLAU=BLAU-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4050 Y2=0 :: X2=9 :: ROT=ROT-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165 !ROTE FIGUREN
4060 Y2=0 :: X2=10 :: ROT=ROT-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4070 Y2=1 :: X2=9 :: ROT=ROT-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4080 Y2=1 :: X2=10 :: ROT=ROT-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4090 Y2=9 :: X2=9 :: LILA=LILA-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165 !LILA FIGUREN
4100 Y2=9 :: X2=10 :: LILA=LILA-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4110 Y2=10 :: X2=9 :: LILA=LILA-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4120 Y2=10 :: X2=10 :: LILA=LILA-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4130 Y2=9 :: X2=0 :: GRUE=GRUE-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165 !GRUENE FIGUREN
4140 Y2=9 :: X2=1 :: GRUE=GRUE-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4150 Y2=10 :: X2=0 :: GRUE=GRUE-1 :: GOSUB 4500 :: GOTO 4165
4160 Y2=10 :: X2=1 :: GRUE=GRUE-1 :: GOSUB 4500
4165 CALL HCHAR((Y2+1)*2-1,X2*2+7,T1):: CALL SOUND(1000,560,0,345,0):: CALL SOUN
```

TI 99/4A

```
D(450,8000,0)
4170 GOTO 3080
4400 REM ZEICHEN DES ALTEN FELDES
4410 IF Y1=4 AND X1=0 THEN F=65
4411 IF Y1=0 AND X1=6 THEN F=65
4412 IF Y1=6 AND X1=10 THEN F=65
4413 IF Y1=10 AND X1=4 THEN F=65
4414 IF Y1=5 AND X1<5 THEN F=101
4415 IF Y1=5 AND X1=0 THEN F=33
4416 IF Y1=5 AND X1>5 THEN F=117
4417 IF Y1=5 AND X1=10 THEN F=33
4418 IF X1=5 AND Y1<5 THEN F=109
4419 IF X1=5 AND Y1>5 THEN F=125
4420 IF X1=5 AND Y1=10 THEN F=33
4421 IF Y1=0 AND X1<2 THEN F=101
4422 IF Y1=1 AND X1<2 THEN F=101
4423 IF Y1=0 AND X1>8 THEN F=109
4424 IF Y1=1 AND X1>8 THEN F=109
4425 IF Y1=9 AND X1<2 THEN F=125
4426 IF Y1=10 AND X1<2 THEN F=125
4427 IF Y1=9 AND X1>8 THEN F=117
4428 IF Y1=10 AND X1>8 THEN F=117
4430 IF X1=5 AND Y1=0 THEN F=33
4431 RETURN
4500 X3=X2*16+45 :: Y3=Y2*16+1 :: X4=X1*16+45 :: Y4=Y1*16+1
4510 IF X4<X3 THEN X4=X4+8
4520 IF Y4<Y3 THEN Y4=Y4+8
4530 IF X4>X3 THEN X4=X4-8
4540 IF Y4>Y3 THEN Y4=Y4-8
4550 CALL LOCATE(#1,Y4,X4):: IF Y4=Y3 AND X4=X3 THEN RETURN ELSE 4510
7999 REM FEHLERMELDUNG
8000 CALL SOUND(600,4000,0,8000,0,500,0):: DISPLAY AT(24,1)BEEP:"FALSCHE KOORDIN
ATEN!" :: FOR I=1 TO 200 :: NEXT I :: GOTO 3000
8010 CALL SOUND(600,8000,0,1200,0):: DISPLAY AT(24,1):"FALSCHE KOORDINATEN!" ::
FOR I=0 TO 200 :: NEXT I :: GOTO 3020
8020 DISPLAY AT(24,1):"Y UND/ODER X ZU GROSS!" :: CALL SOUND(500,8300,0,1200,0):
: FOR I=1 TO 200 :: NEXT I :: GOTO 3000
8030 DISPLAY AT(24,1):"Y UND/ODER X ZU GROSS!" :: CALL SOUND(500,8300,0,1200,0):
: FOR I=1 TO 200 :: NEXT I :: GOTO 3019
9000 REM SIEG
9005 ZF=0
9010 IF T1=101 THEN M,X=9 ELSE 9020 :: GOTO 9050
9020 IF T1<>109 THEN 9030 :: IF T1=109 THEN M,Y=3 :: GOTO 9070
9030 IF T1=117 THEN M,X=19 ELSE 9040 :: GOTO 9050
9040 IF T1=125 THEN M,Y=13 :: GOTO 9070
9050 CALL GCHAR(11,X,Z6):: IF Z6=T1 THEN ZF=ZF+1
9060 X=X+2 :: IF X<M+8 THEN 9050 ELSE 9090
9070 CALL GCHAR(Y,17,Z7):: IF Z7=T1 THEN ZF=ZF+1
9080 Y=Y+2 :: IF Y<M+8 THEN 9070
9090 IF ZF=0 THEN 9095 ELSE 3081
9095 CALL DELSPRITE(#2)
9100 IF T1=101 THEN DISPLAY AT(12,5)ERASE ALL:"BLAU HAT GEWONNEN" ELSE 9110 :: G
OTO 9200
9110 IF T1=109 THEN DISPLAY AT(12,5)ERASE ALL:"ROT HAT GEWONNEN" ELSE 9120 :: GO
TO 9200
9120 IF T1=117 THEN DISPLAY AT(12,5)ERASE ALL:"LILA HAT GEWONNEN" ELSE 9130 :: G
OTO 9200
9130 IF T1=125 THEN DISPLAY AT(12,5)ERASE ALL:"GRUEN HAT GEWONNEN"
9200 CALL SCREEN(12):: FOR I=200 TO 1000 STEP 50 :: CALL SOUND(200,I,0,3000-I,0)
:: NEXT I
9201 DISPLAY AT(23,4):"NEUES SPIEL? JA(9)  NEIN(0)"
9210 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 9210
9220 IF K=48 THEN 10090 :: IF K=57 THEN 9230 ELSE 9210
9230 RESTORE :: GOTO 99
9500 REM SPEICHERN DES SPIELSTANDES
9520 FOR Z=1 TO 21 :: FOR SPALTE=3 TO 30 :: CALL GCHAR(Z,SPALTE,C):: D$(Z)=D$(Z)
&CHR$(C):: NEXT SPALTE :: NEXT Z
9580 OPEN #1:"CS1",INTERNAL,OUTPUT,FIXED 192
9590 FOR I=1 TO 20 STEP 5 :: PRINT #1:D$(I),D$(I+1),D$(I+2),D$(I+3),D$(I+4):: NE
XT I
9620 PRINT #1:D$(21),BLAU,ROT,LILA,GRUE,BL1,RO1,LI1,GR1
9630 CLOSE #1
9635 CALL CLEAR :: GOTO 9201
9640 OPEN #1:"CS1",INTERNAL,INPUT ,FIXED 192
9650 FOR I=1 TO 20 STEP 5 :: INPUT #1:D$(I),D$(I+1),D$(I+2),D$(I+3),D$(I+4):: NE
XT I
9680 INPUT #1:D$(21),BLAU,ROT,LILA,GRUE,BL1,RO1,LI1,GR1
9682 CLOSE #1
9683 RESTORE :: SCHALTER=1 :: GOTO 100
9690 FOR I=1 TO 21 :: DISPLAY AT(I,1):D$(I):: NEXT I
9720 GOTO 270
10000 SUB WUR(Q):: CALL SOUND(1000,400,0,500,6):: RANDOMIZE :: Q=INT(6*RND)+1 ::
 DISPLAY AT(11,14)SIZE(2):Q :: SUBEND
10090 END
```

Antares

für den TI-99/4A

Als Teilnehmer eines Forschungstrupps haben Sie den Auftrag, den Höhlenplaneten Antares zu erkunden und eine Bodenprobe desselben zu entnehmen.

Die Teleportationskugel materialisiert sich kurz über der Oberfläche von Antares und besitzt 3 Energieschilde, die bei Kollision jeweils zerstört werden.
Hat man erfolgreich den Abstieg in den Planeten überstanden, kommt man in eine großräumige Höhle, welche zu durchqueren ist. Dieses Vorhaben wollen jedoch zahlreiche Lasergeschütze verhindern. Schafft man es trotzdem, gelangt man nun nach einem weiteren, längerem Abstieg in eine Tropfsteingrotte, die ebenfalls durchquert werden muß, unglücklicherweise ist hier aber der Schlafplatz der gefürchteten Riesenfledermäuse von Antares, die natürlich nun sehr aufgeregt umherflattern. Ist dieses Abenteuer auch überstanden, wird es Zeit, eine Bodenprobe von Antares zu nehmen (auf der Plattform rechts unten).
Da Sie sich jetzt im Mittelpunkt des Planeten befinden, gelten nun die Gesetze der Schwerelosigkeit, also Vorsicht bei zu hoher Beschleunigung.
Zusätzlich macht Ihnen ein antaresischer Kampfflieger das Leben schwer. Um ihm zu entgehen, gibt es nur eine bestimmte Taktik, die wir aber nicht verraten wollen. Ist man dann endlich, mit der niedrigsten Geschwindigkeit die möglich ist, glücklich gelandet (zwecks Bodenprobe), taucht ein ganzes Geschwader von Kampffliegern auf, denen Sie ausweichen müssen.
Nachdem all dies bewältig ist, hat man zum guten Schluß, nach einer Verschnaufpause, noch einen Abstieg zu bewältigen, um endlich auf der anderen Seite des Planeten herauszukommen.

Anmerkung: Kleinbuchstaben müssen als Kleinbuchstaben eingegeben werden.
ß steht für @, ⊬ steht für #, § steht für $

```
100 CALL CLEAR :: CALL SCREE
N(2) :: DIM B§(40),V(20),H(20
),C(20),F(5):: BEGINN=0 :: T
OP=0
110 GOTO 430
120 B§(1)="ßßßßßßßßßßßßßßßßß
ßA  Bßßßßßß" :: B§(2)="Bßßßß
GßßßGGGßßßßßGF  EGGGßßß" ::
B§(3)="ßßßGF EGF   EGGGF
    E3ß"
130 B§(4)="ßßF
          Bß" :: B§(5)="ßA
                    Bß" ::
B§(6)="ßF
    Eß"
140 B§(7)="A
          B" :: B§(8)="ßI
                    B" ::
B§(9)="ßßD
    Cß"
150 B§(10)="ßßßI
          Bß" :: B§(11)="ßßß
A                    Eß" :
: B§(12)="ßßßßI
        B"
160 B§(13)="ßßßßF
        Cß" :: B§(14)="ßßß
ßI                    Bß" :
: B§(15)="ßßßßA
      Bß"
170 B§(16)="ßßßßßI
        Bß" :: B§(17)="ßßß
ßßF                  Cßß" :
: b§(18)="ßßßFI
      Bßß"
180 B§(19)="ßßßßA
      Cßßßß" :: B§(20)="ßßß
ßßI              Cßßßßßß" :
: B§(21)="ßßßßßßD
  Bßßßßßßß"
190 B§(22)="ßßßßßFI         Cß
ßßßßßßßßßßßßß" :: B§(23)="ßßß
ßßßßD    Cßßßßßßßßßßßßßß" :
: B§(24)="ßßßßßßßßD   Cßßßßß
ßßßßßßßßßß"
200 RETURN
210 B§(1)="ßßA  Bßßßßßßßßßßß
ßßßßßßßßßßßß" :: B§(2)="ßßF
EGßßßßßßßßßßßßßßßßßßßßßßß" ::
B§(3)="ßF      EßßGF  Eßßßßßßßß A
EGßßßßß"
220 B§(4)="A              EF    Bß
ßßßF  EGGßß" :: B§(5)="ßD
        Eßßßßß A          Eß"
230 B§(6)="ßßGDCßD   C      B
ßßF        B" :: B§(7)="ßßßßß
ßA   A     BßA
                  B" ::
B§(8)="ßßßGFEA    BD    EßA
    Cß"
240 B§(9)="ßßA   A  CßA
BA        Bß" :: B§(10)="ßßßD
  F  BßA      BA
                  Eß" ::
B§(11)="ßßßA     CßßßD   EF
      B"
250 B§(12)="ßßßF       BßßßA
 B       Cßßß" :: B§(13)="ßßA
   CßßßßA    F    Cßßßßß" :
: B§(14)="ßßßA  BßßßßßßA
  BßßßßFBß"
260 B§(15)="EßßA Cßßßßßßßßß D
   CGF EA Eß" :: B§(16)="Bßß
ßßßßßßßßßßßßßßD  F    ACßß" :
: B§(17)=" EßßßßßßßßEßßßßß3ßF
      Eßßß"
270 B§(18)="Cßßßßßßßß A BßßßßA
          Bßß" :: B§(19)="ßßß
ßßßßGF  Bßßßßßßß D       Eßß" :
: B§(20)="ßßßßßßA       Eßßßßßßß
A          B"
280 B§(21)="ßßßßßßßßßßD   Eßß
ßßßßD     Cß" :: B§(22)="ßßß
ßßßßßßßßßßD  CßßßßßA   Cßßß" :
: B§(23)="ßßßßßßßßßßßßßßßßßßßßß
ßßA   Bßßß"
290 RETURN
300 FOR I=20 TO 25 :: B§(I)=
"" :: NEXT I
310 B§(1)="ßßßßßßßßßßßßßßßA  Bß
ßßßßßßßßßßßß" :: B§(2)="ßßßßß
ßßßßßGGF  EGGßßßßßßßßßßß" ::
B§(3)="ßßßßßßßßßGGF          EGG
ßßßßßßß"
320 B§(4)="ßßßGGGF
   EGGGßßß" :: B§(5)="ßßF
                Eßß" ::
B§(6)="ßF
    E3"
330 B§(7)="A
        E" :: B§(8)=B§(7)::
: B§(9)="F
      E"
```

```
34Ø B§(3Ø)="DMCD MOCBBDNNOCB
BBDMM LL CBB" :: B§(31)=RPT§
("B",28):: B§(32)=B§(31)
35Ø REM
36Ø GOTO 2Ø2Ø
37Ø REM
38Ø B§(1)="
         C" :: B§(2)="
                  B" ::
B§(3)="
     CB"
39Ø B§(4)="D
        CBB" :: B§(5)="A
               BBB" ::
B§(6)="BBD    D
  CBBB"
4ØØ B§(7)="BBBD  CA     CD
      BBBB" :: B§(8)="BBBA
CBBD   BBD     CCBBBB" ::
B§(9)="BB3BBBBBBD  CBBBD
CBBBBBB"
41Ø B§(1Ø)="BBBBBBBBBBBBBBBB
A    BBBBBBB"
42Ø RETURN
43Ø DEF YP=((Y-1)/8)+1 :: DE
F XP=((X-1)/8)+1
44Ø RANDOMIZE :: Q=1 :: LAE(
1)=6Ø :: LAE(2)=4Ø :: LAE(3)
=1Ø
45Ø V(1)=1Ø :: H(1)=7 :: C(1
)=22 :: F(1)=5 :: F(2)=6 ::
F(3)=8 :: F(4)=15 :: FA(1)=7
 :: FA(2)=14 :: FA(3)=9
46Ø V(6)=12 :: H(6)=8 :: C(6
)=22
47Ø V(7)=14 :: H(7)=8 :: C(7
)=21
48Ø V(5)=18 :: H(5)=8 :: C(5
)=2Ø
49Ø V(4)=2Ø :: H(4)=9 :: C(4
)=15
5ØØ V(3)=22 :: H(3)=1Ø :: C(
3)=7
51Ø V(2)=16 :: H(2)=9 :: C(2
)=2Ø
52Ø V(8)=8 :: H(8)=5 :: C(8)
=25
53Ø REM
54Ø CALL CHAR(64,"FFFFFFFFFF
FFFFFFFCF8FEFCFFF8FCF81F3F1F
FF3F7F1F3F")
55Ø CALL CHAR(67,"ØØØ1Ø5ØFØF
3F7FFF",68,"ØØCØEØE8F8FCFEFF
FF3F1F17Ø7Ø3Ø1Ø1FFFEFAFØFØCØ
8Ø8ØFFFFFFFFFFFFFF65")
56Ø CALL CHAR(72,"DB7E3C1818
18ØØØØØØØØ7EFEBØFCAEFF181818
1818181818ØØØØFFFF")
57Ø CALL CHAR(76,"ØØØØØØØØØØ
ØØFFFFØØ386ØFE6C385492ØØØØØØ
ØØØ3337FFFØØØØØØF8989FFFFF")
58Ø CALL CHAR(128,"3C66FFBDB
DFF663C")
59Ø CALL CHAR(129,"ØØØØØ8Ø24
9Ø327ØF",13Ø,"ØØ1Ø4ØØØ94ØØE8
FØ",131,"FØE4CØ924Ø1ØØØØØ",1
33,"ØF17Ø329ØØØ2Ø8")
6ØØ C§="CØCØ6Ø6734FFFC78" ::
 D§="ØØØ7Ø7FEFC783Ø6Ø" :: CA
LL CHAR(132,D§)
61Ø CALL CHAR(134,"1EØ41CFF1
CØ41EØØØØØØØØØØFFFFØØ")
62Ø FOR I=96 TO 12Ø STEP 8 :
: CALL CHAR(I,"FFFFFFFFFFFF
FFF"):: NEXT I
63Ø CALL COLOR(5,13,1,6,11,1
,13,11,1,8,16,1)
64Ø CALL COLOR(1,8,1,2,13,1,
3,7,1,4,7,1,9,5,1,1Ø,11,1,11
,7,1,12,14,1)
65Ø CALL CHAR(92,"ØØØØ1",93,
"ØØØØØØØØØØØ8",94,"ØØØØØØØ81
CØ8")
66Ø L=16 :: GOSUB 37Ø
67Ø IF BEGINN=1 THEN 7ØØ
68Ø PRINT "``` `  ` ``` ```
 ``` ??? ```B B B3 B  B  B B
B B B   B hhh hhhh h   hhh
hhh hh hhhp p p pp p p p
pp p   p"
69Ø PRINT "x x x x x x x
x x xxx xxx" :: PRINT ::PRI
NT :: PRINT
7ØØ FOR I=1 TO 1Ø :: PRINT
B§(I):: B§(I)="" :: NEXT I
71Ø IF BEGINN=1 THEN 79Ø
72Ø CALL CHAR(113,"ØØØØØØ784
4784Ø4Ø")
73Ø DISPLAY AT(12,9)SIZE(12)
:"von m.gelgen"
74Ø FOR I=1 TO 3Ø
75Ø XS=INT(RND*26)+3 :: YS=I
NT(RND*22)+1
76Ø CALL GCHAR(YS,XS,Z):: IF
 Z<>32 THEN 75Ø
77Ø CALL HCHAR(YS,XS,INT(RND
*3)+92):: NEXT I
78Ø GOSUB 275Ø
79Ø CALL SPRITE(#5,128,2,17,
121)
8ØØ CALL SOUND(2ØØ,22ØØ,6,2Ø
ØØ,6,18ØØ,6)
81Ø FOR I=1 TO 3Ø :: CALL CO
LOR(#5,16):: CALL COLOR(#5,7
):: NEXT I
82Ø CALL COLOR(#5,F(Q)):: Y=
121
83Ø X=17 :: FOR I=1 TO LAE(1
):: K=INT(RND*3)-1
84Ø L=L+K
85Ø IF L<3 THEN L=L+1 ELSE I
F L>22 THEN L=L-1
86Ø A§=RPT§("B",L)&"A   B"&
RPT§("B",22-L)
87Ø PRINT A§
88Ø GOSUB 296Ø
89Ø NEXT I
9ØØ X=17
91Ø FOR I=1 TO LAE(2):: K=IN
T(RND*3)+1
92Ø L=L+K
93Ø IF L<3 THEN L=L+1 ELSE I
F L>22 THEN L=L-1
94Ø A§=RPT§("B",L)&"A   B"&R
PT§("B",23-L)
95Ø PRINT A§
96Ø GOSUB 296Ø :: NEXT I
97Ø REM
98Ø FOR I=1 TO LAE(3):: K=IN
T(RND*3)-1
99Ø L=L+K
1ØØØ IF L<3 THEN L=L+1 ELSE
IF L>22 THEN L=L-1
1Ø1Ø A§=RPT§("B",L)&"A B"&R
PT§("B",24-L)
1Ø2Ø PRINT A§
1Ø3Ø GOSUB 296Ø :: NEXT I
1Ø4Ø IF RU=1 THEN 155Ø ELSE
IF RU=2 THEN 188Ø ELSE IF RU
=3 THEN 274Ø
1Ø5Ø GOSUB 12Ø :: IF L<18 TH
EN 11ØØ
1Ø6Ø FOR I=L TO 18 STEP -1 :
: I=L-1 :: A§=RPT§("B",L)&"A
 B"&RPT§("B",24-L)
```
```

```
1Ø7Ø PRINT A§ :: GOSUB 296Ø
1Ø8Ø NEXT I
1Ø9Ø GOTO 115Ø
11ØØ FOR I=L TO 18
111Ø L=L+1
112Ø A§=RPT§("ß",I)&"A  B"&R
PT§("ß",24-L)
113Ø PRINT A§
114Ø GOSUB 296Ø :: NEXT I
115Ø REM
116Ø FOR I=1 TO 23 :: PRINT
B§(I):: B§(I)=""
117Ø GOSUB 296Ø
118Ø NEXT I
119Ø IF RU=1 THEN 163Ø
12ØØ DISPLAY AT(24,1):B§(24)
121Ø REM
122Ø X=17
123Ø CALL LOCATE(≠5,X,Y):: I
F XP=24 THEN 144Ø
124Ø GE=INT(RND*8)+1
125Ø CALL HCHAR(V(GE),H(GE),75
75,C(GE))
126Ø GOSUB 138Ø
127Ø REM
128Ø CALL JOYST(2,A,B):: Y=Y
+(2*A):: X=X-(2*B)
129Ø CALL GCHAR(XP,YP,Z):: I
F Z<>32 THEN GOSUB 131Ø
13ØØ GOTO 123Ø
131Ø REM
132Ø Q=Q+1 :: CALL SOUND(3ØØ
,-7,Ø,18Ø,Ø):: FOR J=1 TO 5Ø
 :: NEXT J :: IF Q=5 THEN 13
3Ø ELSE 137Ø
133Ø F(Q)=16 :: CALL POSITIO
N(≠5,X,Y):: CALL DELSPRITE(≠
5)
134Ø CALL SPRITE(≠1,129,F(Q),X
,X-4,Y-4,-8,-8,≠2,13Ø,F(Q),X+4,
-4,Y+4,-8,8,≠3,131,F(Q),X+4,
Y+4,8,8,≠4,133,F(Q),X+4,Y-4,
8,-8)
135Ø CALL SOUND(3ØØ,-6,Ø,11Ø
,8)
136Ø FOR J=1 TO 1ØØ :: NEXT
J :: CALL DELSPRITE(≠1,≠2,≠3
,≠4)::FOR I=1 TO 5ØØ :: NEX
T I :: CALL CLEAR :: GOTO 28
8Ø
137Ø CALL COLOR(≠5,F(Q)):: R
ETURN
138Ø IF V(GE)<>XP THEN 142Ø
139Ø CALL COLOR(≠5,7)
14ØØ CALL SOUND(1ØØ,11Ø,1)
141Ø GOSUB 131Ø
142Ø CALL HCHAR(V(GE),H(GE),
32,C(GE))
143Ø CALL COLOR(≠5,F(Q)):: R
ETURN
144Ø REM
145Ø REM
146Ø L=8
147Ø FOR I=1 TO 21 :: K=INT(
RND*3)-1
148Ø L=L+K :: X=X-8
149Ø IF L<3 THEN L=L+1 ELSE
IF L>22 THEN L=L-1
15ØØ A§=RPT§("ß",L)&"A   B"&
RPT§("ß",23-L)
151Ø PRINT A§
152Ø CALL LOCATE(≠5,X,Y):: N
EXT I
153Ø REM
154Ø LAE(2)=5Ø :: LAE(3)=15
:: RU=1 :: GOTO 91Ø
155Ø FOR I=L TO 2 STEP -1
156Ø K=INT(RND*3)-1
157Ø L=I
158Ø A§=RPT§("ß",L)&"A  B"&R
PT§("ß",24-L)
159Ø PRINT A§
16ØØ GOSUB 296Ø :: NEXT I
161Ø GOSUB 21Ø
162Ø GOTO 116Ø
163Ø DISPLAY AT(24,1):"ßßßßß
ßßßßßßßßßßßßßßßßA   ßßßß"
164Ø REM
165Ø FOR I=25 TO 161 STEP 8
166Ø GESCH=INT(RND*7)+4
167Ø CALL SPRITE(≠((I-1)/8)+
5,132,FA(INT(RND*3)+1),I,1,Ø
,GESCH):: NEXT I
168Ø X=17
169Ø CALL CHAR(132,D§)
17ØØ CALL COINC(ALL,BUM):: I
F BUM=-1 THEN GOSUB 131Ø
171Ø GOSUB 2Ø7Ø
172Ø REM
173Ø CALL CHAR(132,C§):: CAL
L COINC(ALL,BUM):: IF BUM=-1
 THEN GOSUB 131Ø
174Ø GOSUB 2Ø7Ø
175Ø GOTO 169Ø
176Ø REM
177Ø GOSUB 131Ø
178Ø REM SIEG
179Ø CALL DELSPRITE(ALL):: C
ALL SPRITE(≠5,128,F(Q),x,y):
: L=2Ø
18ØØ FOR I=1 TO 21 :: K=INT(
RND*3)-1
181Ø L=L+K :: X=X-8
182Ø IF L<3 THEN L=L+1 ELSE
IF L>22 THEN L=L-1
183Ø A§=RPT§("ß",L)&"A   B"&
RPT§("ß",23-L)
184Ø PRINT A§
185Ø CALL LOCATE(≠5,X,Y):: N
EXT I
186Ø REM
187Ø LAE(3)=2Ø :: RU=2 :: GO
TO 91Ø
188Ø IF L<12 THEN 194Ø
189Ø FOR I=L TO 12 STEP -1
19ØØ L=I
191Ø A§=RPT§("ß",L)&"A  B"&R
PT§("ß",24-L)
192Ø PRINT A§
193Ø GOSUB 296Ø :: NEXT I
194Ø REM
195Ø FOR I=L TO 11
196Ø L=I
197Ø A§=RPT§("ß",L)&"A  B"&R
PT§("ß",24-L)
198Ø PRINT A§
199Ø GOSUB 296Ø :: NEXT I
2ØØØ REM
2Ø1Ø GOTO 3ØØ
2Ø2Ø FOR I=1 TO 32
2Ø3Ø PRINT B§(I):: B§(I)=""
2Ø4Ø GOSUB 296Ø :: NEXT I
2Ø5Ø REM
2Ø6Ø GOTO 211Ø
2Ø7Ø CALL JOYST(2,A,B):: Y=Y
+(2*A):: X=X-(2*B)
2Ø8Ø CALL GCHAR(XP,YP,Z):: I
F Z<>32 THEN GOSUB 131Ø
2Ø9Ø CALL LOCATE(≠5,X,Y)
21ØØ IF XP=24 THEN 178Ø :: R
ETURN
211Ø REM
212Ø REM
213Ø CALL SPRITE(≠1,76,14,16
1,193,≠2,76,14,161,2Ø1,≠3,13
```

```
4,14,17,254,2,-3Ø)
214Ø REM
215Ø CALL JOYST(2,A,B):: JO=
(A*1Ø)+B
216Ø IF JO<>4 THEN 218Ø
217Ø XG=XG-1 :: GOTO 224Ø
218Ø IF JO<>4Ø THEN 22ØØ
219Ø YG=YG+1 :: GOTO 224Ø
22ØØ IF JO<>-4 THEN 222Ø
221Ø XG=XG+1 :: GOTO 224Ø
222Ø IF JO<>-4Ø THEN 224Ø
223Ø YG=YG-1
224Ø CALL MOTION(#5,XG,YG)
225Ø CALL COINC(#5,#3,1Ø,BUM
)::
226Ø IF BUM=-1 THEN 233Ø
227Ø CALL POSITION(#5,X,Y)::
 CALL MOTION(#5,Ø,Ø):: IF X>
160 THEN 23ØØ
228Ø CALL MOTION(#5,XG,YG)
229Ø GOTO 215Ø
23ØØ REM
231Ø IF Y<192 OR Y>2Ø9 THEN
GOSUB 131Ø ELSE IF XG>2 THEN
 GOSUB 131Ø ELSE 235Ø
232Ø REM
233Ø CALL MOTION(#5,Ø,Ø):: G
OSUB 131Ø ::
234Ø GOTO 227Ø
235Ø REM
236Ø CALL DELSPRITE(#1,#2,#3
):: A§=""
237Ø F§="DMCD MOCBBDNNOCBBBD
MM LL CBBBBD NCDMMCBBDOOONCB
BBBBDMNO      CDMM N    OO CBBB
                            N OC
D CD  M NCBBBD M
D M      N            O CBBBD  M"
238Ø E§="CD  CBBD M     N  CD"
239Ø A§=F§&E§ :: CALL POSITI
ON(#5,X,Y)
24ØØ CALL HCHAR(9,23,135,8):
: FOR I=1 TO 2Ø
241Ø DISPLAY AT(21,1)SIZE(28
):SEG§(A§,I,28)
242Ø CALL LOCATE(#5,X,Y):: Y
=Y-8
243Ø CALL HCHAR(9,23-I,135):
: NEXT I
244Ø REM
245Ø X=153 :: Y=41
246Ø CALL LOCATE(#5,X,Y)
247Ø REM
248Ø FOR I=73 TO 153 STEP 8
249Ø CALL SPRITE(#((I-1)/8)+
1,134,INT(RND*13)+3,I,256,Ø,-
(INT(RND*11)+2Ø))
25ØØ NEXT I
251Ø FOR TIME=1 TO 3ØØ
252Ø CALL JOYST(2,A,B):: X=X
-(2*B)
253Ø CALL LOCATE(#5,X,Y)
254Ø CALL COINC(ALL,BUM)
255Ø IF BUM=-1 THEN GOSUB 13
1Ø
256Ø IF X>153 OR X<73 THEN G
OSUB 131Ø ELSE 257Ø
257Ø NEXT TIME
258Ø REM
259Ø CALL CHAR(134,"ØØØØØØ18
18"):: FOR I=1Ø TO 2Ø :: CAL
L DELSPRITE(#I):: NEXT I
26ØØ CALL HCHAR(9,1,32,32)::
 ZEI=2Ø
261Ø CALL JOYST(2,A,B):: X=X
-(2*B):: ZEI=ZEI+1 :: Y=Y+(2
*A)
262Ø DISPLAY AT(21,1)SIZE(28
):SEG§(A§,ZEI,28):: CALL LOC
ATE(#5,X,Y)
263Ø IF ZEI=LEN(A§)-15 THEN
265Ø
264Ø GOTO 261Ø
265Ø REM
266Ø M§="BBBBBBBBBBBBBBBBBBB
BBBBBBBBD    CBBBBB" :: N§="
BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
A   BBBBBB"
267Ø FOR I=1 TO 1Ø
268Ø DISPLAY AT(21,1)SIZE(28
):SEG§(A§,ZEI+I,28):: DISPLA
Y AT(22,1)SIZE(28):SEG§(M§,I
,28):: DISPLAY AT(22,1)SIZE(
28):SEG§(N§,I,28)
269Ø DISPLAY AT(23,1)SIZE(28
):SEG§(N§,I,28):: NEXT I
27ØØ A§="" :: M§="" :: N§=""
271Ø FOR I=X TO 17 STEP -8 :
: CALL LOCATE(#5,I,Y):: NEXT
 I
272Ø RU=3 :: LAE(2)=6Ø :: LA
E(3)=2Ø :: I=19 :: GOTO 9ØØ
273Ø REM
276Ø FOR TON=1 TO 3 :: FOR I
=11Ø TO 11ØØ STEP 11Ø :: CAL
L SOUND(1ØØ,I,Ø):: NEXT I
277Ø FOR I=11ØØ TO 11Ø STEP
11Ø :: CALL SOUND(1ØØ,I,Ø):
: NEXT I
278Ø FOR I=11Ø TO 11ØØ STEP
11Ø :: CALL SOUND(1ØØ,I,Ø,12
1Ø-I,Ø):: NEXT I :: NEXT TON
279Ø IF TOP=1 THEN RETURN EL
SE CALL CLEAR
28ØØ FOR I=1 TO 15 :: PRINT
:: NEXT I :: BEGINN=1 ::RET
URN
281Ø FOR I=1 TO 23 :: PRINT
282Ø GOSUB 296Ø
283Ø NEXT I
284Ø CALL DELSPRITE(ALL)
285Ø TOP=1
286Ø PRINT "             .....  . .
 ...                   B    BB B B
 B B                   hhh  hhhh h
 h hhh                 p    p pp p
 p p                   xxx  x  x x
x  xxx"
287Ø FOR I=1 TO 1Ø :: PRINT
:: NEXT I :: GOSUB 275Ø :: G
OTO 293Ø
288Ø REM
289Ø CALL CLEAR :: CALL DELS
PRITE(ALL)
29ØØ FOR I=11Ø TO 11ØØ STEP
11Ø :: CALL SOUND(1ØØ,I,Ø,I+
1Ø,Ø,I+2Ø,Ø):: NEXT I
291Ø FOR I=11Ø TO 88Ø STEP 2
Ø :: CALL SOUND(-1ØØ,I,Ø,99Ø
-I,Ø):: NEXT I
292Ø DISPLAY BEEP AT(12,1):"
   g a m e    o v e r        "
293Ø DISPLAY BEEP AT(22,1):"
neue runde (j/n) ?"
294Ø CALL KEY(Ø,KE,ST):: IF
ST=Ø THEN 294Ø ELSE IF KE=1Ø
6 THEN 3ØØØ ELSE CALL CLEAR
295Ø END
296Ø CALL JOYST(2,A,B):: Y=Y
+(2*A)
297Ø CALL GCHAR(XP,YP,Z):: I
F Z<>32 THEN GOSUB 131Ø
298Ø CALL LOCATE(#5,X,Y)
299Ø RETURN
3ØØØ CALL CLEAR :: BEGINN=1
:: TOP=Ø :: GOTO 43Ø
```

Atlantic Adventure

TRS-80

Da die Adventure-(Abenteuer)Spiele merklich höher in der Gunst der Heimcomputerbesitzer steigen, brauchten wir nicht sehr lang überlegen, ob wir dieses Programm in unsere März-Ausgabe von Homecomputer mit aufnehmen. Zumal ja – wie wir leider zugeben müssen - der Abdruck von Programmen für den TRS-80 in unserem Heft noch zu den Seltenheiten gehört. Dies liegt aber nur daran, daß der bei uns vorliegende Programmanteil für den TRS-80, gemessen an den Gesamtprogrammen, ca. 0,5% beträgt.

Mit diesem Atlantic-Adventure können Sie sich, lieber TRS-80-Besitzer, in die Rolle des Robinson-Crusoe versetzen und somit dessen damaliges Schicksal am eigenen Leibe nachempfinden.

Spielablauf:

Als Gestrandeter sitzen Sie auf einer einsamen und verlassenen Insel fest, die auch noch von einem Fluch umgeben ist. Denn es heißt da in Jahrhunderte alten Büchern – das erste menschliche Wesen, das jemals die Insel betreten sollte, wird diese nicht eher lebend verlassen, bis es das sagenhafte Vermächtnis, der hier ehemals lebenden Ureinwohner, die auf immer noch ungeklärte Weise ums Leben kamen, gefunden hat.

Nach Drücken der "Enter-Taste" beginnt das Spiel und Sie sind Ihrem Schicksal als Robinson Crusoe nun völlig ausgeliefert.

Wir möchten jetzt aber nichts mehr verraten und wünschen Ihnen viel Spaß beim lösen des Rätsels um das Atlantic-Adventure.

Dieses Adventure ist übrigens das 5. Abenteuerspiel, das wir bisher in unseren Heften abdruckten. Und zwar erschien in HC 7/83 "Adventure Castle" für den PET (CBM 3/4000), in HC 4/83 "Spukhaus" für den VC-20 und in CPU 3/84 "Agentenabenteuer" für den Apple II.

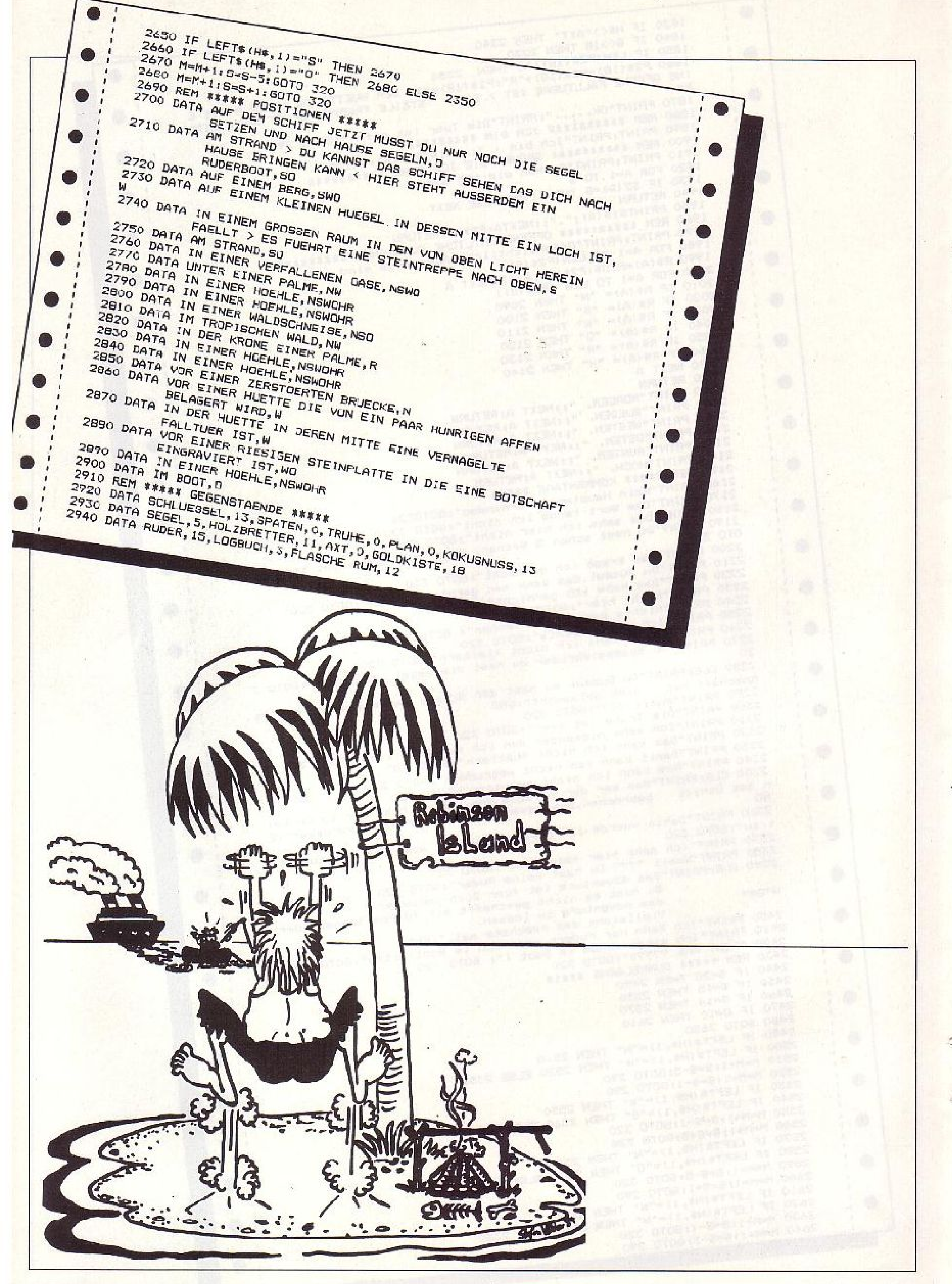
```
 10 DEFINT A-Z
 20 CLEAR 300
 30 G-12:P=21:S=2
 40 DIM G1$(G)
 50 DIM G2(G)
 60 DIM P1$(P)
 70 DIM P2$(P)
 80 DIMR$(6)
 90 CLS:PRINT"
 :
                              WILLKOMMEN ZUM ATLANTIC-ADVENTURE V. 1.
                              <C> 1983 BY RALPH ARNOLD
 100 PRINT"***************************EICHENWEG 30  6200 WIESBADEN"
 ********* ** Du bist ein Gestrandeter und willst die Insel leben
 d        ** ** verlassen.Ausserdem musst Du den Schatz finden ohne
          **"
 110 PRINT"** den Du die Insel nicht verlassen kannst.
          ** ** Die Befehle bestehen aus zwei Woertern z.B.NIMM SPA
 TEN      ** ** Einige andere Verben sind >  LEGE.BENUTZE.BETRACHTE
  und     **"
 120 PRINT"** viele mehr.Einzelbefehle sind : GRABE,POSITION und
          ** ** INVENTORY.Verzweifele nicht, versuche alle moeglich
 en       ** ** Wortkombinationen und verschaffe Dir viele Gegensta
 ende,  **"
 130 PRINT"** sie nuetzen Dir fast immer.
          ** ** Also viel Spass
          ** ** Einen Moment bitte.
          **"
 140 PRINT"**********************************************************
 *********";
```



```
150 FOR A=1 TO P
160 READ P1$(A),P2$(A)
170 NEXT A
180 FOR A=1 TO G
190 READ G1$(A),G2(A)
200 NEXT A
210 OUT255,0:OUT255,1
220 PRINT@898,"                    ";STRING$(7,143);"
230 FUR A=1TO 10:NEXT A
240 IF PEEK(14400)=1 THEN 280
250 PRINT@898," Druecke >ENTER< fuer Spielbeginn";
260 FOR A=1TO10:NEXTA
270 GOTO 210
280 CLS
290 GOSUB 1880
300 GOSUB 1900
310 GOSUB 1960
320 IF M=71 THEN 2390
330 PRINT:PRINTSTRING$(64,45)
340 INPUT"Kommando";K$
350 V$=LEFT$(K$,3)
360 REM ********** INVENTORY ,POSITION etc. **********
370 IF V$="INV" THEN 610
380 IF V$="POS" THEN 710
390 IF V$="GRA" THEN 1210
400 IF V$="SCH" THEN 690
410 H$=K$:IF LEN(K$)=1 THEN 740
420 REM ********** TRENNUNG **********
430 FOR A=1TO LEN(K$)
440 IF MID$(K$,A,1)=" " THEN 460 ELSE NEXT
450 GOTO 2160
460 H$=MID$(K$,A+1,3)
470 REM ********** VERBEN-BEARBEITUNG **********
480 IF V$="GEH" THEN 730:REM ***** GEHEN *****
490 IF V$="NIM" THEN 940:REM ***** NIMM *****
500 IF V$="LES" THEN 1010:REM ***** LESEN *****
510 IF V$="BET" THEN 1120:REM ***** BETRACHTEN *****
520 IF V$="KLE" THEN 1300:REM ***** KLETTERN *****
530 IF V$="SET" THEN 1540:REM ***** SETZE *****
540 IF V$="REP" THEN 1600:REM ***** REPARIERE *****
550 IF V$="LEG" THEN 1640:REM ***** LEGEN *****
560 IF V$="OEF" THEN 1700:REM ***** OEFFNEN *****
570 IF V$="FUE" THEN 1480:REM ***** FUETTERN *****
580 IF V$="RUD" THEN 1760:REM ***** RUDERN *****
590 IF V$="BEN" THEN 1820:REM ***** BENUTZEN *****
600 GOTO 2170
610 REM ********** INVENTORY **********
620 PRINT"Ich habe:"
630 FOR A=1 TO G
640 IF G2(A)=99 THEN 660
650 NEXT A:GOTO 320
660 PRINTG1$(A);"-",
670 NEXT A
680 GOTO 320
690 REM ***** SCHRITTE *****
700 PRINT"Du bist schon ";M;" Schritte gegangen !":GOTO 320
710 REM ********** POSITION **********
720 GOTO 290
730 REM ********** GEHEN **********
740 IF S=20 OR S=10 OR S=9 OR S=14 OR S=15 THEN 2430
750 IF H$="BOO" OR H$="RUD" THEN 890
760 IF S=21 THEN 920
770 FOR A=1TO LEN(P2$(S))
780 IF R$(A)="N" AND LEFT$(H$,1)="N" THEN 840
790 IF R$(A)="S"AND LEFT$(H$,1)="S" THEN 850
800 IF R$(A)="W"AND LEFT$(H$,1)="W"THEN 860
810 IF R$(A)="O" AND LEFT$(H$,1)="O" THEN 870
820 NEXT A
830 GOTO 880
840 M=M+1:S=S-5:GOTO 290
850 M=M+1:S=S+5:GOTO 290
860 M=M+1:S=S-1:GOTO 290
870 M=M+1:S=S+1:GOTO 290
880 PRINT"Keine Ahnung was du von mir willst":GOTO 320
890 IF F1=1 THEN 2410
900 IF S<>2 THEN 2370
910 PRINT"OK.....":PRINT"Ich sitze nun im Boot":S=21:F1=1:GOTO 2
90
920 IF H$<>"OST" AND V$<>"O" THEN 880
930 S=2:F1=0:GOTO 290
940 REM ***** NIMM *****
950 FOR N=1TOG
960 IF LEFT$(G1$(N),3)=H$ THEN 980 ELSE NEXT
970 GOTO 2170
980 IF G2(N)<>S THEN 2180
990 IF GX=5 THEN 2190
1000 G2(N)=99:GX=GX+1:PRINT"OK.....":GOTO 320
1010 REM ***** LESEN *****
1020 IF H$="FLA" THEN 1060
1030 IF H$="LOG" THEN 1080
1040 IF H$="BOT" THEN 1100
```

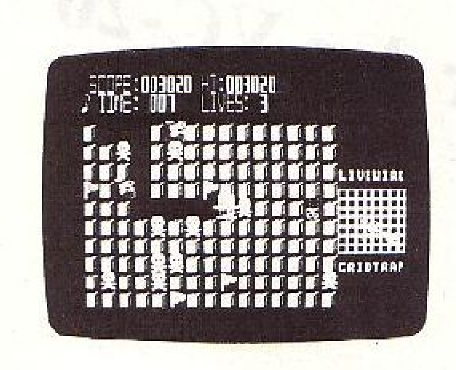
```
1050 GOTO 2210
1060 IF G2(4)<>99 THEN 2220
1070 PRINT"Eine Botschaft lautet : Wenn du in der Hoehle bist ge
he erst     Nord  dann West dann Nord dann Ost dann Nord sonst bi
st du des   Todes !":GOTO 320
1080 IF G2(11)<>99 THEN 2220
1090 PRINT"Es steht geschrieben : Mein letzter Eintrag, das Schi
ff sinkt,  alle Passagiere von Bord (Unterschrift Kapitaen)":GOT
O 320
1100 IF S<>19 THEN 2230
1110 PRINT"Auf dem Stein steht geschrieben :
          Wenn es dunkel wird muss man wissen wie der Weg verla
euft":GOTO 320
1120 REM ***** BETRACHTE *****
1130 IF H$="BOO" THEN 1160
1140 IF H$="LOC" OR H$="BOD"THEN 1180
1150 PRINT"Ich sehe daran nichts besonderes":GOTO 320
1160 IF G2(2)<>0 THEN 1150
1170 PRINT"Es kommt etwas zum Vorschein":G2(2)=2:GOTO 290
1180 IF S<>4 THEN 2230
1190 IF G2(6)<>5 THEN 2240
1200 PRINT"In der Tiefe kann ich ein Segel erkennen das du dring
end          benoetigst":GOTO 320
1210 REM ***** GRABEN *****
1220 IF G2(2)<>99 THEN 2290
1230 IF S=6 THEN 1260
1240 IF S=7 THEN 1280
1250 GOTO 2230
1260 IF G2(3)<>0 THEN 2250
1270 PRINT"Eine Truhe kommt zum Vorschein":G2(3)=6:GOTO320
1280 IF G2(8)<>0 THEN 2250
1290 PRINT"Eine Axt kommt zum Vorschein":G2(8)=7:GOTO 320
1300 REM ***** KLETTERN *****
1310 IF S=8 THEN 1370
1320 IF S=5 THEN 1390
1330 IF S=13 THEN 1440
1340 IF S=18 THEN 1410
1350 IF S=4 THEN 1460
1360 GOTO 2230
1370 IF H$<>"PAL" AND H$<>"HOC" THEN 2260
1380 M=M+1:S=S+5:GOTO 290
1390 IF H$<>"HOC" AND H$<>"STE" AND H$<>"TRE" THEN 2260
1400 M=M+1:S=S-1:GOTO 290
1410 IF H$<>"RUN" THEN 2260
1420 IF LEN(P2$(18))=1 THEN 2360
1430 M=M+1:S=S+1:GOTO 290
1440 IF H$<>"RUN" THEN 2260
1450 M=M+1:S=S-5:GOTO 290
1460 IF H$<>"LOC" THEN 2260
1470 PRINT"Ich wuerde ja schon gerne da runter klettern, aber ma
n kann       nicht sehen wohin man steigt denn ein Ueberhang versp
errt die     Sicht":GOTO 320
1480 REM ***** FUETTERN *****
1490 IF H$<>"AFF" THEN 2320
1500 IF S<>17 THEN 2230
1510 IF LEN(P1$(17))<20 THEN 2310
1520 IF G2(5)<>99 THEN 2220
1530 GX=GX-1:P1$(17)="VOR DEM HAUS":P2$(17)=P2$(17)+"O":G2(5)=0:
PRINT"OK.....":PRINT"Die Affen sind weg du kanist rein":GOTO 290
1540 REM ***** SETZE *****
1550 IF S<>1THEN 2230
1560 IF G2(6)<>99 THEN 2270
1570 IF G2(9)<>99 THEN 2280
1580 CLS:PRINT"Du hast er geschafft das Adventure zu loesen
               Du bist ein richtiger Champion !!!!!!!!!
               Ich hoffe es hat Dir Spass gemacht und Du hast
               nicht im Programm nachgeschaut
1590 FOR N=1TO40:OUT255,0:OUT255,1:OUT255,0:OUT255,1:NEXT:END
1600 REM ***** REPARIERE *****
1610 IF S<>16 THEN 2230
1620 IF G2(7)=99 THEN 1630 ELSE 2290
1630 G2(7)=0:P2$(16)=P2$(16)+"O":PRINT"Ein neuer Weg wird frei":
P1$(16)="VOR EINER BRUECKE":GX=GX-1:GOTO 290
1640 REM ***** LEGE *****
1650 FOR N=1TO9
1660 IF LEFT$(G1$(N),3)=H$ THEN 1680 ELSE NEXT
1670 GOTO 2170
1680 IF G2(N)<>99 THEN 2200
1690 GX=GX-1:G2(N)=S:PRINT"OK.....":GOTO 320
1700 REM ***** OEFFNE *****
1710 IF H$<>"TRU" THEN 2420
1720 IF G2(3)<>99 THEN 2200
1730 IF G2(1)<>99 THEN 2290
1740 IF G2(4)<>0 THEN 2300
1750 PRINT"Ein Plan faellt heraus":G2(4)=S:GOTO 320
1760 REM ***** RUDERN *****
1770 IF H$="BOO" THEN 1790 ELSE 2330
1780 IF S<>21 THEN 2230
1790 IF G2(10)<>99 THEN 2380
1800 IF F1<>1 THEN 2400
1810 PRINT"OK.....":PRINT"Du bist jetzt draussen auf dem Schiff"
:F1=0:S=S-20:GOTO 290
1820 REM ***** BENUTZE *****
```

```
1830 IF H$<>"AXT" THEN 2340
1840 IF S<>18 THEN 2230
1850 IF LEN(P2$(18))>1 THEN 2350
1860 P2$(18)=P2$(18)+"R":P1$(18)="IN DER HUETTE IN DEREN MITTE E
INE OFFENE FALLTUERE IST > EINE   STEILE TREPPE FUEHRT NACH UNTE
N"
1870 PRINT"OK.....":PRINT"Die Tuer ist offen":GOTO 290
1880 REM ********** ICH BIN **********
1890 PRINT:PRINT"Ich bin : ";:PRINTP1$(S):RETURN
1900 REM ********** SACHEN DIE ICH SEHE **********
1910 PRINT:PRINT"Sachen die ich sehe : "
1920 FOR A=1 TO 5
1930 IF G2(A)=S THEN 1950 ELSE NEXT
1940 RETURN
1950 PRINTG1$(A);".";:NEXTA:PRINT:RETURN
1960 REM ********** OFFENSICHTLICHE AUSGAENGE **********
1970 PRINT:PRINT"Offensichtliche Ausgaenge sind : ";
1980 FOR A=1 TO LEN(P2$(S))
1990 R$(A)=MID$(P2$(S),A,1):NEXT A
2000 FOR A=1 TO LEN (P2$(S))
2010 IF R$(A)= "N" THEN 2090
2020 IF R$(A)= "S" THEN 2100
2030 IF R$(A)= "W" THEN 2110
2040 IF R$(A)= "O" THEN 2120
2050 IF R$(A)= "R" THEN 2130
2060 IF R$(A)= "H" THEN 2140
2070 NEXT A
2080 RETURN
2090 PRINT"NORDEN. ";:NEXT A:RETURN
2100 PRINT"SUEDEN. ";:NEXT A:RETURN
2110 PRINT"WESTEN. ";:NEXT A:RETURN
2120 PRINT"OSTEN. ";:NEXT A:RETURN
2130 PRINT"RUNTER. ";:NEXT A:RETURN
2140 PRINT"HOCH. ";:NEXT A:RETURN
2150 REM ***** KOMMENTARE *****
2160 PRINT"Kein Hauptwort vorhanden":GOTO320
2170 PRINT"Das Wort kenne ich nicht":GOTO 320
2180 PRINT"Das sehe ich hier nicht":GOTO 320
2190 PRINT"Du hast schon 5 Sachen, mehr kann ich nicht tragen":G
OTO 320
2200 PRINT"Das trage ich garnicht":GOTO 320
2210 PRINT"Du Dussel das kann man garnicht lesen":GOTO 320
2220 PRINT"Das habe ich garnicht":GOTO 320
2230 PRINT"Nicht hier":GOTO320
2240 PRINT"Nichts kann ich erkennen": GOTO 320
2250 PRINT"Ich finde nichts":GOTO 320
2260 PRINT"Dahin kann ich nicht klettern":GOTO 320
2270 PRINT"Du Spaesslebruder du hast die Segel vergessen":GOTO 3
20
2280 CLS:PRINT"Du Dussel du hast der Schatz vergessen und die Ma
nnschaft hat   dich geluencht":END
2290 PRINT"Womit ???":GOTO 320
2300 PRINT"Die Truhe ist leer":GOTO 320
2310 PRINT"Ich sehe niemanden den ich fuettern kann":GOTO 320
2320 PRINT"Das kann ich nicht fuettern":GOTO 320
2330 PRINT"Damit kann ich nicht wegrudern":GOTO 320
2340 PRINT"Das kann ich nicht benutzen":GOTO 320
2350 CLS:PRINT"Das war der falsche Weg und du hast dir im Dunkel
n das Genick    gebrochen.Das Adventure ist fuer dich vorueber":E
ND
2360 PRINT"Dahin wuerde ich gerne klettern, aber die Falltuer is
t zu":GOTO 320
2370 PRINT"Ich sehe hier kein Boot":GOTO 320
2380 PRINT"Womit ???? Du hast keine Ruder":GOTO 320
2390 CLS:PRINT"Das Adventure ist fuer Dich vorueber !
               Du hast es nicht geschafft mit 70 Positionsaender
ungen          das Adventure zu loesen.
               Vielleicht das naechste mal.":END
2400 PRINT"Ich kann nur rudern wenn ich im Boot sitze":GOTO 320
2410 PRINT"Ich sitze schon im Boot !": GOTO 320
2420 PRINT"HAE ?????":GOTO 320
2430 REM ***** DUNKELGANG *****
2440 IF S=20 THEN 2490
2450 IF S=15 THEN 2530
2460 IF S=14 THEN 2570
2470 IF S=10 THEN 2610
2480 GOTO 2650
2490 IF LEFT$(H$,1)="N" THEN 2510
2500 IF LEFT$(H$,1)="W" THEN 2520 ELSE 2350
2510 M=M+1:S=S-5:GOTO 290
2520 M=M+1:S=S-1:GOTO 290
2530 IF LEFT$(H$,1)="W" THEN 2550
2540 IF LEFT$(H$,1)="S" THEN 2560 ELSE 2350
2550 M=M+1:S=S-1:GOTO 320
2560 M=M+1:S=S+5:GOTO 320
2570 IF LEFT$(H$,1)="N" THEN 2590
2580 IF LEFT$(H$,1)="O" THEN 2600 ELSE 2350
2590 M=M+1:S=S-5:GOTO 320
2600 M=M+1:S=S+1:GOTO 290
2610 IF LEFT$(H$,1)="W" THEN 2630
2620 IF LEFT$(H$,1)="N" THEN 2640 ELSE 2350
2630 M=M+1:S=S-1:GOTO 320
2640 M=M+1:S=S-5:GOTO 290
```



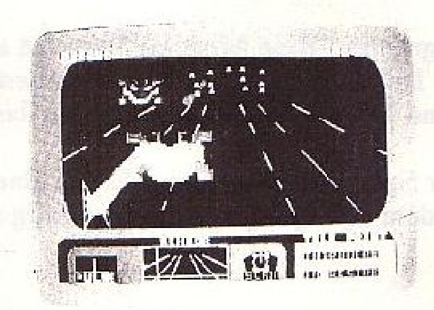
```
2650 IF LEFT$(H$,1)="S" THEN 2670
2660 IF LEFT$(H$,1)="O" THEN 2680 ELSE 2350
2670 M=M+1:S=S-5:GOTO 320
2680 M=M+1:S=S+1:GOTO 320
2690 REM ***** POSITIONEN *****
2700 DATA AUF DEM SCHIFF JETZT MUSST DU NUR NOCH DIE SEGEL
        SETZEN UND NACH HAUSE SEGELN,D
2710 DATA AM STRAND > DU KANNST DAS SCHIFF SEHEN DAS DICH NACH
        HAUSE BRINGEN KANN < HIER STEHT AUSSERDEM EIN
        RUDERBOOT,SO
2720 DATA AUF EINEM BERG,SWO
2730 DATA AUF EINEM KLEINEN HUEGEL
W
2740 DATA IN EINEM GROSSEN RAUM IN DEN VON OBEN LICHT HEREIN
        FAELLT > ES FUEHRT EINE STEINTREPPE NACH OBEN,S
2750 DATA AM STRAND,SU
2760 DATA IN EINER VERFALLENEN OASE,NSWO
2770 DATA UNTER EINER PALME,NW
2780 DATA IN EINER HOEHLE,NSWOHR
2790 DATA IN EINER HOEHLE,NSWOHR
2800 DATA IN EINER WALDSCHNEISE,NSO
2810 DATA IM TROPISCHEN WALD,NW
2820 DATA IN DER KRONE EINER PALME,R
2830 DATA IN EINER HOEHLE,NSWOHR
2840 DATA IN EINER HOEHLE,NSWOHR
2850 DATA VOR EINER ZERSTOERTEN BRUECKE,N
2860 DATA VOR EINER HUETTE DIE VON EIN PAAR HUNRIGEN AFFEN
        BELAGERT WIRD,W
2870 DATA IN DER HUETTE IN DEREN MITTE EINE VERNAGELTE
        FALLTUER IST,W
2880 DATA VOR EINER RIESIGEN STEINPLATTE IN DIE EINE BOTSCHAFT
        EINGRAVIERT IST,WO
2890 DATA IN EINER HOEHLE,NSWOHR
2900 DATA IM BOOT,0
2910 REM ***** GEGENSTAENDE *****
2920 DATA SCHLUESSEL,13,SPATEN,0,TRUHE,0,PLAN,0,KOKUSNUSS,13
2930 DATA SEGEL,5,HOLZBRETTER,11,AXT,0,GOLDKISTE,18
2940 DATA RUDER,15,LOGBUCH,3,FLASCHE RUM,12
```

Wir suchen das
»TOP-Programm«
des Monats



und bieten dafür:

- *Dreifaches Honorar, das heißt 300,- DM pro gedruckter Seite in unserem Heft.*
- *Einladung in unseren Verlag nach Eschwege.*
- *Veröffentlichung des Interviews mit dem Ersteller des Programmes.*



Bestimmt haben auch Sie noch eine tolle Idee für ein
»Actionspiel, Abenteuerspiel, Ratespiel«
o.ä. und es hat bisher nur der Anreiz für die Verwirklichung derselben gefehlt.
Dieser sollte jedoch jetzt mit unserem Angebot gegeben sein.

Aber vielleicht ist Ihr »SUPER-PROGRAMM« schon längst fertig und Sie haben sich bisher nicht so recht getraut es einzusenden? Wie dem auch sei! Schicken Sie uns Ihr Programm (auf Kassette oder Diskette gespeichert, mit ausführlicher Beschreibung zum Ablauf des Spieles, Erklärung der Variablenliste, Tastaturbelegung, Punktezählung usw.).

Schreiben Sie uns auch, wie Sie auf die Spielidee gekommen sind und diese dann in ein Programm, für Ihren Computer, umgesetzt haben.

Wir wünschen Ihnen nun viel Spaß und sind schon sehr gespannt auf die tollen Programme, die bei uns eintreffen werden.

Blue Monster

für den VC-20 + 3K

Das Programm "Blue Monster" besteht aus zwei Teilen.
Der 1. Teil setzt den neuen Zeichensatz und die Maschinenroutine für die Joystickabfrage, an das Ende des freien Basic-RAM.
Nach der Spielanleitung und drücken einer Taste, lädt sich der 2. Teil mit dem Spielprogramm selbständig nach.



Spielablauf:
Die Hauptfiguren unseres Spieles sind "Charly und Maria", denen das Leben wirklich nicht leicht gemacht wird.
In der Figur des Hauptdarstellers Charly, müssen Sie Maria, Ihre Auserwählte, aus der Gewalt des Monsters befreien. Dies ist nicht einfach, wird Ihnen aber bestimmt sehr viel Spaß bereiten.
Sobald das Programm eingetippt ist, erscheint auf dem Bildschirm des VC-20 ein wirklich guter, in Grafik ebenso wie in Farbe, gestalteter Bildschirmaufbau.
Die Figur Charly wird nun mit dem Joystick in Richtung Maria bewegt, die am entgegengesetzten Ende des Bildschirmes, schon sehnlichst auf ihn wartet.
Doch nun schaltet sich das Monster ein und legt Charly, im wahrsten Sinne des Wortes, die dicksten Steine in den Weg, die er überspringen muß. Dies geschieht mit Druck auf den Feuerkopf des Joysticks. Schafft er es nicht, wird er buchstäblich plattgerollt, wie eine Briefmarke - es ist wirklich greulich anzuschauen.
Aber Charly hat ja insgesamt 5 Versuche, um seine Maria zu befreien und macht sich gleich wieder auf den Weg.
Am Anfang eines jeden Spieles haben Sie einen Bonus von 1000 Punkten.
Jeder übersprungene Stein zählt 20+ Punkte, jeder nicht übersprungene, 300-Punkte.
Unterwegs hängen außerdem ein Hammer, ein Schirm und ein Schlüssel - der Schlussel zu Maria. Bei Erreichen des Hammers gibt es 100+ Punkte, bei Erreichen des Schirmes nochmal 300+ Punkte.
Über dem ganzen Geschehen wacht das Monster mit Argusaugen in der linken, oberen Bildschirmhälfte.
Haben Sie es dann endlich doch noch geschafft, Maria zu befreien, werden Sie mit einer hübschen Melodie belohnt.
Wir freuen uns wirklich, Ihnen auch diesmal wieder ein so gutes, fast profihaftes Spiel für Ihren VC-20 anbieten zu können und haben uns selbst beim Überprüfen des "Blue Monsters" köstlich amüsiert.
Das gleiche wünschen wir nun auch Ihnen!

```
1 REM****************
2 REM* BLUE MUNSTER *
3 REM****************
4 REM* COPYRIGHT BY *
5 REM*ERICH SKORBIER*
6 REM*ENJRESSTR.  15*
7 REM* 1230 W I E N *
8 REM****************
15 REM***SONDERZEICHEN
16 PRINT"■":POKE51,0:POKE52,28:POKE55,0:POKE56,28:CLR:CB=7168
20 READA:IFA=-1THEN500
30 FORN=0TO7:READB:POKECB+A*8+N,B:NEXT
40 GOTO20
100 DATA0,,,,,,1,7,15
101 DATA1,,,,,,255,255,255
102 DATA2,,,,,,128,224,240
103 DATA3,,,,,3,15,63,127
104 DATA4,15,127,75,76,206,224,225,241
105 DATA5,28,8,65,73,,255,255,170
106 DATA6,120,31,25,25,57,131,195,199
107 DATA7,,,,,192,224,248,254
108 DATA8,126,126,127,63,31,7,3,7
109 DATA9,121,60,143,227,255,255,255,255
110 DATA10,255,255,,255,227,,227,227
111 DATA11,207,159,127,254,241,55,240,255
112 DATA12,238,238,222,60,248,224,64,240
113 DATA13,15,15,15,7,7,127,64,255
114 DATA14,255,255,255,254,248,248,8,240
115 DATA15,247,255,255,,,,,
116 DATA16,255,255,255,127,31,31,16,15
117 DATA17,248,248,248,240,240,254,2,255
118 DATA18,,,,,,,,
119 DATA19,255,85,170,255,,,,
120 DATA20,255,85,170,255,129,129,129,129
121 DATA21,129,129,255,129,129,129,129,129
122 DATA22,120,124,16,16,16,16,16,16
123 DATA23,24,126,126,231,231,126,126,24
124 DATA24,28,22,62,6,30,12,30,30
125 DATA25,61,93,28,28,60,36,34,238
126 DATA26,28,22,62,6,30,12,28,62
127 DATA27,47,93,157,157,28,23,17,113
128 DATA28,24,60,188,188,188,152,254,127
129 DATA29,61,61,61,68,68,36,100,6
130 DATA30,56,104,124,96,120,48,120,120
131 DATA31,252,186,184,56,44,68,132,231
132 DATA32,56,104,124,96,120,48,120,124
133 DATA33,250,186,185,185,44,228,132,135
134 DATA34,24,60,61,61,61,25,127,254
135 DATA35,188,188,188,162,34,36,38,96
136 DATA36,,,,3,135,140,255,
137 DATA37,63,,4,215,245,63,222,
138 DATA38,,3,15,31,63,72,,
139 DATA39,128,224,248,252,254,145,128,128
140 DATA40,128,128,128,160,64,,,
141 DATA41,24,40,60,120,144,184,44,40
142 DATA42,40,108,124,254,16,16,16,24
143 DATA43,28,34,28,8,8,8,24,24
144 DATA44,66,,66,66,66,66,60,
145 DATA45,,,73,148,144,148,73,
146 DATA46,,,50,170,185,169,57,
147 DATA47,,,157,145,29,17,29,
148 DATA48,,,145,85,84,149,82,
149 DATA49,,,80,81,112,80,81,
150 DATA50,,,212,21,153,85,148,
151 DATA51,,,153,85,85,89,149,
152 DATA52,,,151,84,215,84,215,
153 DATA53,,,96,80,80,96,80,,-1
500 REM***JOYSTICK
510 AD=PEEK(55)+256*PEEK(56)-86.
520 POKE56,AD/256:POKE55,ADAND255
530 POKE54,AD/256:POKE53,ADAND255
540 POKE1,PEEK(55):POKE2,PEEK(56)
550 FORI=0TO68:READJ:POKEAD+I,J:NEXT
560 DATA173,19,145,72,169,,141,19,145,173,17,145,41,28,74,74
570 DATA133,99,173,17,145,41,32,10,10,5,99,133,99,104,141,19
580 DATA145,162,127,142,34,145,173,32,145,162,255,142,34,145,41,128
590 DATA74,74,74,74,5,99,73,143,133,99,159,,133,98,162,144
600 DATA56,32,73,220,96
640 POKE36869,255
700 PRINT"■"
710 PRINT"■■■■■■■BLUE MUNSTER"
720 PRINT"■■SIE M■,■SSEN MIT CHARLY 5 MAL ZU MARIA LAUFEN."
730 PRINT"■ABER VORSICHT VOR DEN HERABROLLENDEN STERNEN"
740 PRINT"■ JEDER ■,■BERSPRUNGENE   STERN   = +20  BONUS  ";
745 PRINT"■HAMMER  =+100  BONUS  SCHIRM  =+300  BONUS"
750 PRINT"■SCHL■,■SSEL= BEDINGUNG"
755 PRINT"■SCHEITERN=BONUS-300"
```

```
760 PRINT"■ BESUCH  =VERSUCH*200"
765 PRINT"■■  JOYSTIK EINSTECKEN"
770 PRINT"■■          TASTE"
900 GETA$:IFA$<>""THEN930
910 GOTO900
930 PRINT"■"
940 POKE36869,240
950 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■EINEN MOMENT BITTE"
960 PRINT"■■■■ICH LADE DAS SPIEL"
970 POKE631,131:POKE198,1:END
1 REM****************
2 REM* BLUE MUNSTER *
3 REM****************
4 REM* COPYRIGHT BY *
5 REM*ERICH SKORBIER*
6 REM*ENDRESSTR.  15*
7 REM* 1230 W I E N *
8 REM****************
100 H=1000
110 RZ=1
120 MZ=1
130 POKE649,1
200 POKE36879,31
1000 REM**EINLEITUNG
1005 A$="■■  ■■AB■  ■■■■■■■■■■ ■CDEFG■ ■■■■■■■■■■ ■HIJK_■ ■■■■■■■■■■ ■MNOPQ■ ■■"
1010 A1$="■■■■"
1020 POKE36869,255
1200 PRINT"■■■■■■■■■■■■■"TAB(5)"■BLUE MUNSTER"
1210 PRINTA1$;TAB(15)A$
1220 PRINTA1$;"■■■■■■■■■■■■■■";A$
1230 PRINTA1$;A$
1240 PRINTA1$;"■■■■■■■■■■■■■■"TAB(15)A$
1900 FORI=1TO2500:NEXT
1950 GOTO3000
3000 REM***BILDAUFBAU
3010 PRINT"■■"
3100 PRINT"■■■■RSSSSSSSSSSSSSSSST■■U■■U■■U■■U■■■■■RSSST■■U■■U■■U■■UTTTSSSSS
SSSSSSRR"
3110 PRINT"■■■RSSSSSSSSSSSSS:TT■V■■■■■SSSST■■U■■U■■U■■U■■SSSSSSSSSSSSSSSSSSS"
3115 POKE7680+(22*22)-1,19:POKE7680+(22*22)-1+30720,2
3120 PRINT"■■■"H$
3130 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■TTSSSST■■■■■■*■■()■■■■+■■U■■U■■U"
3140 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■&'■■(■"
3150 PRINT"■■■■■■■■■■-./012345■"
4000 REM***HAUPTPROG
4100 B=PEEK(648)*256:BS=B:Y=B:B=B+2+(20*22):F=37888+4*(PEEK(36866)AND128)-Y
4110 BS=BS+10+(5*22)
4120 K1=BS-2
4130 K2=BS-2
4140 PRINTCHR$(18)"■"MZ
4150 PRINT"■"TAB(16)"■■■BONUS"
4160 SL=0
4200 POKEB,31:POKEB-22,30:POKEB+F,0:POKEB-22+F,0
4300 FORN=1TO1500:NEXT
4500 X=USR(0)
4510 IFX=1THENGOSUB10000
4520 IFX=2THENGOSUB11000
4530 IFX=4THENGOSUB12000
4540 IFX=8THENGOSUB13000
4550 IFX=128THENGOSUB14000
4560 GOSUB20000
4580 IFPEEK(B)=23ORPEEK(B-44)=23ORPEEK(B-22)=23THEN15000
4590 GOSUB5000
4600 H=H-5
4610 MU=MU+1:IFMU=9THENMU=0:PRINT"■■■"A$;"R■R■R■R"
4620 IFMU=3THENPRINT"■■■"A$
4630 IFMU=6THENPRINT"■■■■"A$
4650 GOTO4500
5000 IFH<0THENH=0
5050 S=LEN(STR$(H))
5100 PRINT"■"TAB(21-S)CHR$(18)H
5200 IFH=0THEN16000
5500 RETURN
10000 REM***AUF
10040 M=5
10050 L=21
10055 IFB<7680+(5*22)THENM=4
10060 IFPEEK(B+(M*22))=19ANDPEEK(B+((M-1)*22))=21ORPEEK(B+((M-1)*22))=23THENL=20
10090 IFPEEK(B+22)=21THEN10105
10100 IFPEEK(B-44)<>21THEN10999
10105 B=B-22
10106 IFPEEK(B+22)=29THEN10115
10110 POKEB,29:POKEB-22,28:POKEB+22,L
10113 GOTO10120
10115 POKEB,35:POKEB-22,34:POKEB+22,L
10120 POKEB+F,0:POKEB-22+F,0
10130 IFPEEK(B-44)=23THEN15000
10150 GOSUB25000
```

```
10999 RETURN
11000 REM***AB
11010 D=18
11020 IFPEEK(B-23)=19THEND=20
11030 IFPEEK(B-44)=20ORPEEK(B-44)=21THEND=21
11050 IFPEEK(B+22)=19THEN11999
11100 B=B+22
11105 IFPEEK(B-22)=29THEN11115
11110 POKEB,29:POKEB-22,28:POKEB-44,D
11113 GOTO11120
11115 POKEB,35:POKEB-22,34:POKEB-44,D
11120 POKEB+F,0:POKEB-22+F,0
11150 GOSUB25000
11999 RETURN
12000 REM***LINKS
12010 D=18
12015 IFPEEK(B-1)=230THEN16000
12020 IFPEEK(B-1)=42ANDSL=1THENPRINT"■"TAB(10)"■■■":GOTO28000
12025 IFPEEK(B-1)=42ANDSL=0THEN16000
12030 IFB=Y+(20*22)THEN12999
12050 IFPEEK(B+22)=21THEN12999
12060 IFPEEK(B-44)=21THEND=21
12070 IFPEEK(B-1)=40THENH=H+300:POKEB-24+F,1
12080 IFPEEK(B-1)=23THEN16000
12100 B=B-1
12105 IFPEEK(B+1)=27THEN12115
12110 POKEB,27:POKEB-22,26:POKEB+1,D:POKEB-21,D
12113 GOTO12120
12115 POKEB,25:POKEB-22,24:POKEB+1,D:POKEB-21,D
12120 POKEB+F,0:POKEB-22+F,0
12140 GOSUB25000
12150 IFPEEK(B+22)<19ORPEEK(B+22)>20THENGOTO15000
12999 RETURN
13000 REM***RECHTS
13010 D=18
13030 IFB=Y+(20*22)+21THEN13999
13050 IFPEEK(B+22)=21THEN13999
13060 IFPEEK(B-44)=21THEND=21
13080 IFPEEK(B+1)=23THEN16000
13100 B=B+1
13105 IFPEEK(B-1)=31THEN13115
13110 POKEB,31:POKEB-22,30:POKEB-1,D:POKEB-23,D
13113 GOTO13120
13115 POKEB,33:POKEB-22,32:POKEB-1,D:POKEB-23,D
13120 POKEB+F,0:POKEB-22+F,0
13140 GOSUB25000
13150 IFPEEK(B+22)<19ORPEEK(B+22)>20THENGOTO15000
13999 RETURN
14000 REM***SPRUNG
14050 E=18
14060 IFPEEK(B-44)=21THENE=21
14070 IFPEEK(B-44)=22THENH=H+100
14080 GOSUB5000
14090 IFPEEK(B-44)=43THENSL=1
14100 IFPEEK(B+22)<19ORPEEK(B+22)>20THENGOTO14999
14200 POKEB-44,PEEK(B-22):POKEB-22,PEEK(B):POKEB,E:POKEB+F-44,0
14250 GOSUB26000
14260 GOSUB20000
14265 H=H-5
14270 FORZ=1TO70:NEXT:GOSUB5000
14275 IFPEEK(B)=23THENH=H+20:GOSUB5000
14280 GOSUB20000
14290 IFPEEK(B)=23THEN16000
14300 POKEB,PEEK(B-22):POKEB-22,PEEK(B-44):POKEB-44,E
14999 RETURN
15000 REM***ABSTURZ
15100 IFPEEK(B+22)=19THEN15400
15200 B=B+22
15210 POKEB,PEEK(B-22):POKEB-22,PEEK(B-44):POKEB-44,18:POKEB+F,0
15300 GOTO15000
15400 GOTO16000
15500 RETURN
16000 REM***TOT
16100 POKEB-22,18:POKEB-44,18:POKEB,36:POKEB+1,37:POKEB+1+F,0
16300 GOSUB27000
16500 GOTO30000
20000 REM***TODESSTERN
20010 K=23:U=18
20015 IFBS=Y+(20*22)THENPOKEBS+F,1:BS=Y+10+(5*22)
20020 IFPEEK(BS-22)=21THENJ=21
20040 IFBS>Y+(16*22)THEN20100
20050 IFBS>Y+(11*22)THEN20370
20060 IFBS>Y+(6*22)THEN20130
20070 IFPEEK(BS+22)=19ORPEEK(BS+22)=20THENBS=BS+1:POKEBS-1,U:GOTO20500
```

```
20090 IFPEEK(BS+22)=19THEN20850
20130 IFPEEK(BS+22)=20ANDPEEK(BS+88)<>21THENPOKEBS+22,21
20135 IFPEEK(BS+22)<19ORPEEK(BS+22)>20THENBS=BS+22:POKEBS-22,U:POKEBS,K:POKEBS+F
,0:GOTO20090
20120 IFPEEK(BS+22)=19ORPEEK(BS+22)=20THENBS=BS-1:POKEBS+1,U:GOTO20500
20500 POKEBS,K:POKEBS+F,0
20800 IFK1=Y+(20*22)THENPOKEK1+F,1
20850 IFPEEK(S+22)=23THEN15000
20999 IFBS=Y+(11*22)-15THENK1=Y+10+(5*22)
21000 IFK1=Y+8+(5*22)THEN21999
21005 U=18
21020 IFPEEK(K1-22)=21THENU=21
21040 IFK1>Y+(16*22)THEN21100
21050 IFK1>Y+(11*22)THEN21070
21060 IFK1>Y+(6*22)THEN21100
21070 IFPEEK(K1+22)=19ORPEEK(K1+22)=20THENK1=K1+1:POKEK1-1,U:GOTO21500
21090 IFPEEK(K1+22)=19THEN21999
21100 IFPEEK(K1+22)<19ORPEEK(K1+22)>20THENK1=K1+22:POKEK1-22,U:POKEK1,K:POKEK1+F
,0:GOTO21050
21120 IFPEEK(K1+22)=19ORPEEK(K1+22)=20THENK1=K1-1:POKEK1+1,U:GOTO21500
21500 POKEK1,K:POKEK1+F,0
21800 IFK2=Y+(20*22)THENPOKEK2+F,1
21999 IFK1=Y+(11*22)-15THENK2=Y+10+(5*22)
22000 IFK2=Y+8+(5*22)THEN22999
22005 U=18
22020 IFPEEK(K2-22)=21THENU=21
22040 IFK2>Y+(16*22)THEN22100
22050 IFK2>Y+(11*22)THEN22070
22060 IFK2>Y+(6*22)THEN22100
22070 IFPEEK(K2+22)=19ORPEEK(K2+22)=20THENK2=K2+1:POKEK2-1,U:GOTO22500
22090 IFPEEK(K2+22)=19THEN22999
22100 IFPEEK(K2+22)<19ORPEEK(K2+22)>20THENK2=K2+22:POKEK2-22,U:POKEK2,K:POKEK2+F
,0:GOTO22090
22120 IFPEEK(K2+22)=19ORPEEK(K2+22)=20THENK2=K2-1:POKEK2+1,U:GOTO22500
22500 POKEK2,K:POKEK2+F,0
22999 RETURN
25000 POKE36878,15:POKE36874,200:POKE36874,0:RETURN
26000 POKE36878,7:FORK=205TO250STEP3:POKE36876,K:NEXTK
26010 FORK=250TO200STEP-3:POKE36876,K:NEXTK:POKE36876,0:RETURN
27000 IFH<300THENH=H-H+1:GOTO27008
27005 H=H-300
27008 PRINT"■"TAB(17)"RRRR":GOSUB5000
27010 FORK=250TO200STEP-2:POKE36876,K:FORN=1TO50:NEXTN:NEXTK:POKE36876,0:RETURN
28000 H=H+(MZ*200)
28003 GOSUB5000
28005 READA1,A2:IFA1=-1THENRZ=RZ+1:RESTORE:GOTO30000
28010 POKE36876,A1:FORN=50TOA2:NEXTN:POKE36876,0
28020 GOTO28005
28030 DATA159,300,159,175,159,175,175,175,175,600
28040 DATA195,175,191,175,183,175,191,175,183,250
28050 DATA183,175,183,175,195,175,195,600
28060 DATA201,175,195,175,191,175,183,175,175,250,175,175,191,175
28070 DATA201,175,201,600,209,175,207,175,201,175,207,175,195,175,195,175,195,17
5
28080 DATA183,175,175,175,1000,-1,-1
30000 FORN=1TO1000:NEXT
30050 IFMZ=5THEN30200
30100 RZ=RZ-1
30110 IFRZ=0THEN30130
30115 MZ=MZ+1
30120 GOTO1000
30130 PRINT"■■■■■■■■■■■GAME OVER"
30140 FORN=1TO2000:NEXTN
30150 GOTO30300
30200 SC=H
30210 IFSC>HSTHENHS=SC
30220 PRINT"□"
30230 PRINT"■■■■ GRATULIERE,DU HAST   MICH AUS DEM VERLIES          BEFREIT."
30250 GOTO30500
30300 IFMZ-1=0THEN30350
30310 PRINT"□"
30320 PRINT"■■■■ ICH BIN SEHR TRAURIG     WEIL MEIN FREIER            NUR";MZ-1;"MAL K
AM"
30330 GOTO30400
30350 PRINT"□■■■■ ICH BIN SEHR TRAURIG     WEIL MEIN FREIER         NICHT KAM"
30400 SC=H
30410 IFSC>HSTHENHS=SC
30500 PRINTCHR$(18)"■■ HIGH SCORE";HS
30510 PRINTCHR$(18)"■ SCORE";SC
30520 PRINT"■■■■■■NOCH EIN SPIEL? (J/N)"
30530 GETC$:IFC$="J"THEN100
30540 IFC$="N"THENSYS64802
30550 GOTO30530
```

Fishing

für den VC-20 ohne Erweiterung

Haben Sie schon einmal Ihr Glück beim Angeln versucht? Wenn dies nicht der Fall sein sollte, dann wünschen wir vor Beginn des Spieles (das Sie als Besitzer der VC-20 unbedingt ausprobieren sollten) ein "Petri Heil", auch wenn beim ersten Versuch nicht gleich die ganz großen Fische ins Netz gehen. Das Spiel hat außerdem den Vorteil, daß man sich nicht gleich nasse Füße holen kann- dies werden vor allem die Wasserscheuen unter Ihnen zu schätzen wissen.

```
1 REM *** FISHING ***
2 REM BY MARTIN KIESSWETTER 1983
3 REM COPYRIGHT
4 GOSUB800
5 DATA0,0,3,0,0,0,0,0
10 DATA128,192,231,255,127,231,192,128
20 DATA0,60,231,252,240,255,60,0
30 DATA4,14,4,238,127,63,31,15
40 DATA3,12,16,39,254,252,248,240
50 DATA248,8,8,8,8,8,8,8
55 DATA0,0,0,0,56,68,131,0
56 DATA8,8,8,12,2,18,12,0
57 DATA0,62,231,63,13,255,62,0
58 DATA1,3,231,255,254,231,3,1
59 DATA126,64,120,4,2,2,68,56
60 DATA0,0,0,0,193,66,28,0
61 DATA224,120,63,15,31,16,32,192
62 DATA0,0,0,194,255,0,0,0
63 DATA0,0,31,23,47,206,60,240
64 DATA0,2,255,192,128,0,0,0
65 DATA0,0,0,24,24,0,0,0
66 DATA0,0,255,255,20,20,20,20
67 DATA0,0,255,255,0,0,0,0
69 FORA=0TO136:POKE7168+A,PEEK(32768+A):NEXT:POKE36869,255
70 D%=7168:HI=0
80 FORS=0TO151:READW:POKED%+S,W:NEXT
85 FORQW=7680TO7680+506:POKEQW,0:NEXTQW
86 FORO=38532TO38905:POKEO,6:NEXTO
87 FORO=38422TO38443:POKEO,0:NEXTO
88 FORO=38510TO38528:POKEO,1:NEXTO
89 FORO=38529TO38531:POKEO,0:NEXTO
100 A=7800:X=(INT(RND(1)*15)+7)*22+7680:B=7868:Y=(INT(RND(1)*16)+8)*22+7680-1:E=
1:F=1
105 R=7702:C=22:XU=3:G=38422:NM=38520
110 A$="FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
115 B$="KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK"
120 POKEA,3:POKEA+1,4:POKEA+2,5
130 POKE36879,232:PU=0
135 REM HAUPTPROGRAMN
140 J2=-((PAND16)=0):A=A-J2:B=B-J2
141 POKE7809,17:POKE7810,18:POKE7811,17
145 PRINT"[illegible]":PRINTA$
146 POKE36878,5:POKE36877,212
147 IFA<7790THENA=A+1:B=B+1
150 POKEA+3,0:POKEB+1,0:POKEA,3:POKEA+1,4:POKEA+2,5:POKEB,7
154 IFR+C-19=A+1ORR+C-19=A+2ORR+C-19=A+3THENGOSUB700
155 POKER-1,0:POKER,0:POKER,12:POKER+1,13:R=R+1
```

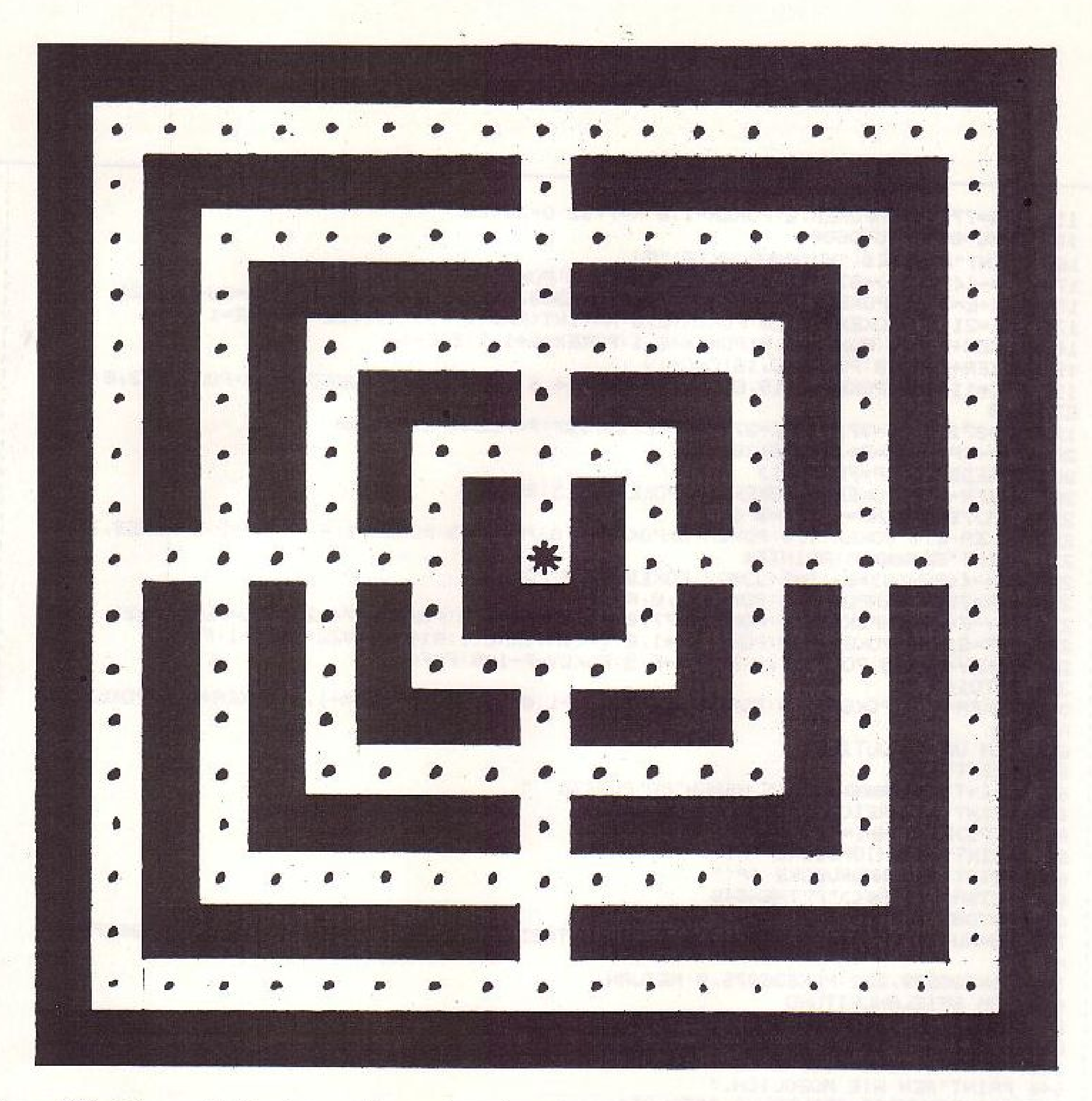
Nach dem Laden der Kassette, erscheint ein grafisch gut gestalteter Bildschirmaufbau, der ein Boot mit einer Spielfigur (den Angler) zeigt.
Dieser muß versuchen, durch hin- und herfahren und herunter- und hochlassen des Angelhakens, die Fische im See zu fangen.
Das gleiche haben jedoch die überaus gefräßigen Vögel, die über ihnen kreisen und auch noch tödliche Eier abwerfen, vor.
Das Spiel wird mit dem Joystick gesteuert. Die Steuerung kann aber auch über die Tastatur erfolgen, wenn die Zeilen 195 und 205 gelöscht und folgende Zeilen neu geschrieben werden:
140 IF PEEK (197) =17 THEN A =A-1:B=B-1
170 IF PEEK (197) =55 THEN B =B-22:POKE B +22,0:POKE B,7
200 IF PEEK (197) =18 THEN A =A +1:B =B+1
250 IF PEEK (197) = 63 THEN B =B +22:POKE B-22,0:POKE B,7
Man steuert nun mit Taste A = links, D = rechts, f5 = hoch, f7 = runter.

```
156 IFR=7724THENPOKER,0:POKER-1,0:R=7702:G=38422
157 IFXU=0THENGOTO600
160 PRINT"▓▓▓CDE▓:"XU"▓▓▓PUNKTE:"PU
170 J1=-((PAND5)=0):B=B-J1*22:POKEB+22,0:POKEB,7
173 IFX+E=BTHENPOKEB,10:POKE36877,0:POKE36878,15:POKE36874,135:PU=PU+5:E=21
175 IFE=21THENPOKEX+E-1,0:POKEX+E,0:X=(INT(RND(1)*15)+7)*22+7680:E=1
180 POKEX+E-1,0:POKEX+E,0:POKEX+E,1:POKEX+E+1,2:E=E+1
191 POKER+C-21,0:POKER+C,16:C=C+19
192 IFC=117THENPOKER+C-19,0:C=22:POKE7744,0:POKE7745,0:POKE7764,0:POKE7783,0:POK
E7802,0
195 DD=37154:P1=37151:P2=37152:POKEDD,127:P=PEEK(P2)AND128
200 J0=-(P=0):A=A+J0:B=B+J0
205 POKEDD,255:P=PEEK(P1)
207 POKER-1,0:POKER,0:POKER,14:POKER+1,15:R=R+1
209 IFA>7905THENA=A-1:B=B-1
210 POKEA-2,0:POKEA-1,0:POKEA,0:POKEB-1,0:POKEA,3:POKEA+1,4:POKEA+2,5:POKEB,7
215 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓":PRINTB$
250 J3=-((PAND8)=0):B=B+J3*22:POKEB-22,0:POKEB,7
256 IFR=7724THENPOKER,0:POKER-1,0:R=7702
273 IFY-F=BTHENPOKEB,10:POKE36877,0:POKE36878,15:POKE36874,255:PU=PU+5:F=21
275 IFF=21THENPOKEY-F,0:POKEY-F+1,0:Y=(INT(RND(1)*16)+8)*22+7680-1:F=0
280 POKEY-F+1,0:POKEY+F,0:POKEY-F,9:POKEY-F-1,8:F=F+1
300 GOTO140
500 POKEA+1,0:POKEA+2,0:POKEA+3,0:POKEB+1,0:POKEA,3:POKEA+1,4:POKEA+2,5:POKEB,7:
RETURN
600 REM UNTERROUTINE
605 PRINT"▓▓                    "
610 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓SIE HABEN"PU"PUNKTE   "
620 PRINT"▓▓ERREICHT."
621 IFPU>HITHENHI=PU
625 PRINT"▓▓▓HIGHSCORE:"HI
630 PRINT"▓▓▓▓▓DRUECKE 'P'"
640 GETSA$:IFSA$<>"P"THEN640
650 GOTO85
700 XU=XU-1:POKE36874,0:POKE36877,0:FORT=255TO135STEP-1:POKE36879,T:POKE36876,T:
NEXTT:
701 POKE36879,232:POKE36876,0:RETURN
800 REM SPIELANLEITUNG
810 PRINT"▓  ***** ▓FISHING▓ *****"
820 PRINT"▓▓▓VERSUCHEN SIE SO "
830 PRINT"▓VIELE FISCHE ZU FANG-"
840 PRINT"▓EN WIE MOEGLICH."
850 PRINT"▓▓▓DIE STEUERUNG ERFOLGT"
860 PRINT"▓MIT DEM JOYSTICK."
870 PRINT"▓▓▓▓     ▓DRUCKE 'P'"
880 GETA$:IFA$<>"P"THEN880
890 RETURN
```

Monsterjagd

VC-20

Auf das Spiel "Monsterjagd" für den VC-20 könnte sehr gut der bekannte Spruch zutreffen "In der Kürze liegt die Würze". Dies werden alle bestätigen können, nachdem Sie das Listing eingetippt haben und über das Ergebnis, das sich anschließend darbietet, erstaunt sein werden.



Auf Ihrem Bildschirm erscheint nämlich ein in Grafik und Farbe sehr gut dargestelltes Labyrinth, in dem 4 Monster ihr Unwesen treiben. Als Spieler haben Sie nun die Aufgabe, alle 4 Monster in das Zentrum des Labyrinthes zu treiben.

Dies erreicht man, in dem man den Monstern die Nahrungspillen wegnimmt, denn diese können sich ausschließlich auf den Pillen bewegen.

Da – wie man sich denken kann – die Monster sich nicht so einfach einsperren lassen, sollten Sie ständig auf der Hut sein, denn eine Berührung mit ihnen bedeutet das Aus, für Sie und das Spiel.

Auch wenn es nicht gleich klappen sollte, so haben Sie doch unbegrenzt Gelegenheit zu üben und so Ihre Kombinationsgabe und kluges Überlegen zu trainieren.
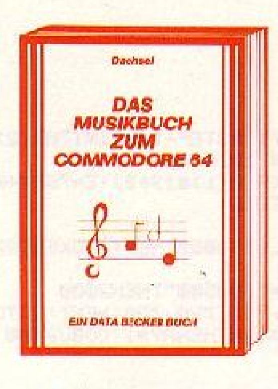
Es kann über Tastatur oder Joystick gespielt werden.

Viel Vergnügen!

```
5 POKE56,28:POKE52,28:GOTO2805
6 A=7771:POKE36879,25:POKE36869,255
10 PRINT"█████>>MONSTERJAGD<<███"
13 A$(0)="+++++++++++++++++++"
14 A$(1)="+.................+"
15 A$(2)="+.+++++++.-++++++.+"
16 A$(3)="+.+.............+.+"
17 A$(4)="+.+.+++++.-++++.+.+"
18 A$(5)="+.+.+.........+.+.+"
19 A$(6)="+.+.+.+++.+++.+.+.+"
20 A$(7)="+.+.+.+.....+.+.+.+"
21 A$(8)="+.+.+.+.+.-.+.+.+.+"
22 A$(9)="+.......+████+.......+"
23 A$(10)="+.+.+.+.+++.+.+.-.+"
30 FORL=0TO10:PRINTTAB(2)A$(L),:NEXT:FORL=7TO0STEP-1:PRINTTAB(2)A$(L),:NEXT
31 FORL=7680TO8186:IFPEEK(L)=46THENPOKEL+30720,0
33 NEXT:FORL=1TO4:X=INT(RND(1)*20+4):Y=INT(RND(1)*19+3):Z=7680+X*22+Y
35 IFPEEK(Z)=46THENC(L)=Z:POKEZ,61:NEXT:GOTO60
36 L=L-1:NEXT
60 POKEA,36:POKE36878,10:POKE36876,200:FORL=1TO800:NEXT:POKE36876,0
69 TI$="000000"
70 PRINT"███"INT((18000-TI)/60)"█ ":IFTI$="000500"THEN2000
75 FORL=1TO4:X=INT(RND(1)*4)+1:ONXGOSUB700,710,720,730:NEXT:GOTO750
80 X%=USR(0):Y%=PEEK(197):IFY%=44OR(X%AND8)<>0THENAY=1:GOSUB500
85 IFY%=20OR(X%AND4)<>0THENAY=-1:GOSUB500
90 IFY%=12OR(X%AND1)<>0THENAY=-22:GOSUB500
95 IFY%=36OR(X%AND2)<>0THENAY=22:GOSUB500
96 POKE36875,0
100 IFPEEK(A+1)=61ORPEEK(A-1)=61ORPEEK(A+22)=61ORPEEK(A-22)=61THEN1000
110 FORL=1TO4:IFPEEK(C(L)+22)=170THENPOKEC(L),46:C(L)=255:CC=CC+1:GOTO800
115 NEXT:GOTO70
500 IFPEEK(A+AY)=43ORPEEK(A-AY)=170THENRETURN
505 A=A+AY:POKEA,36:POKEA-AY,160:POKE36875,220:RETURN
700 D(L)=-1:RETURN
710 D(L)=1:RETURN
720 D(L)=-22:RETURN
730 D(L)=22:RETURN
750 FORL=1TO4:IFPEEK(C(L)+D(L))<>46THENNEXT:GOTO80
760 C(L)=C(L)+D(L):POKEC(L),61:POKEC(L)-D(L),46:NEXT:GOTO80
800 POKE36878,15:POKE36876,160:FORL=1TO400:NEXT:POKE36876,0:IFCC=4THEN2200
801 GOTO70
1000 POKE36878,15:POKEA,63:FORL=1TO8:FORY=200TO254STEP2:POKE36877,Y:NEXTY,L
1010 POKE36878,0:POKE36877,0
2000 GOSUB2800:PRINT"███LEIDER NICHT GESCHAFFT"
2100 PRINT"███PRESS A KEY":POKE198,0:WAIT198,1:RUN6
2200 GOSUB2800:POKE36876,220:FORL=1TO200:POKE36878,10:POKE36876,0:NEXT
2201 PRINT"█████BRAVO█, DAS WAR GUT.":PRINT"██ZEIT:"INT(TI/60)"SEC."
2230 GOTO2100
2800 POKE36869,240:POKE36879,25:PRINT"█";:FORL=0TO21:POKE646,RND(1)*8OR2:PRINT"█
 █";
2801 PRINT"██████ █TTT";:NEXT:PRINT"██"TAB(47)">> MONSTERJAGD <<":RETURN
2805 GOSUB2800
2810 PRINT"█████COPYRIGHT (C) 1983 BY █  CARSTEN ENDEWARDT   █  JOERG FELDBINDER
"
2820 PRINT"████ANLEITUNG (J/N)?"
2830 GETA$:IFA$="J"THEN2900
2832 IFA$="N"THEN3000
2834 GOTO2830
2900 GOSUB2800:PRINT"████VERSUCHEN SIE DIE MON-STER IN DAS ZENTRUM ZUJAGEN."
2910 PRINT"ABER VORSICHT, KOMMEN SIE IHNEN NICHT ZU    NAHE!"
2915 PRINT"█SIE HABEN 5 MIN. ZEIT."
2920 PRINT"██STEUERUNG UEBER JOY-  STICK ODER TASTATUR."
2930 PRINTTAB(32)"I███J+K███M":PRINT"      █PRESS A KEY█"
2940 POKE198,0:WAIT198,1
3000 POKE1,60:POKE2,3
3010 FORL=0TO68:READJ:POKE828+L,J:NEXT
3020 DATA173,19,145,72,169,0,141,19,145,173,17,145,41,28,74,74,133,99,173,17,145
,41,32
3022 DATA10,10,5,99,133,99,104,141,19,145,162,127,142,34,145,173,32,145,162,255,
142,34
3023 DATA145,41,128,74,74,74,74,5,99,73,143,133,99,169,0,133,98,162,144
3024 DATA56,32,73,220,96
3030 READA:IFA=-1THEN4000
3040 X=7168+A*8:FORL=XTOX+7:READA:POKEL,A:NEXT:GOTO3030
3050 DATA46,0,0,0,24,24,0,0,0
3055 DATA43,255,170,255,170,255,170,255,170
3060 DATA36,24,36,66,153,153,66,36,24
3065 DATA61,0,0,24,60,90,255,36,90
3070 DATA63,24,24,126,126,24,24,24,24,-1
4000 GOTO6
```

NEUE SUPERHITS RUND UM COMMODORE

Der COMMODORE 64 ist ein Musikgenie, und mit diesem Buch lernen Sie alles über seine musikalischen Fähigkeiten. Der Inhalt reicht von einer Einführung in die Computermusik über die Erklärung der Hardware-Grundlagen und die Programmierung in BASIC bis hin zur fortgeschrittenen Musikprogrammierung. Zahlreiche Beispielprogramme und leicht verständliche Darstellung. Geschrieben vom Autor der bekannten Musikprogramme SYNTHIMAT und SYNTHESOUND.
Erschließen Sie sich die Welt des Sounds und der Computermusik mit dem MUSIKBUCH ZUM COMMODORE 64.
Ca. 200 Seiten, DM 39,–.





Graphik ist eine der Hauptstärken des COMMODORE 64. Mit diesem neuen Buch lernen Sie, wie Sie die graphischen Fähigkeiten programmtechnisch optimal nutzen. Der Inhalt reicht von den Grundlagen der Graphikprogrammierung über das Erzeugen einfacher Figuren, die Arbeit mit Sprites, Zeichensatzprogrammierung, Hardcopy und IRQ-Handhabung bis hin zur Funktionendarstellung, Laufschrift, Statistik, 3-D, CAD, den Geheimnissen der Actionsspiele und Lightpenanwendungen. Zahlreiche Beispielprogramme ergänzen dieses Buch, das die faszinierende Computertechnik jedermann zugänglich macht.
Ca. 250 Seiten, DM 39,–

Diese neue, umfangreiche Programmsammlung hat es in sich. Über 50 Spitzenprogramme für den COMMODORE 64 aus den unterschiedlichsten Bereichen, vom Superspiel („Senso", „Pengo") über Graphik- und Soundprogramme (zum Beispiel „Fourier 64" oder „Orgel") sowie Utilities („Sort") bis hin zu Anwendungsprogrammen wie „Videothek" oder „Finanzbuchhaltung". Der Hit sind zu jedem Programm aktuelle Programmiertips und Tricks der einzelnen Autoren zum Selbermachen. Also – nicht nur abtippen, sondern auch dabei lernen und wichtige Anregungen für die eigene Programmierung sammeln.
Ca. 250 Seiten, DM 49,–.





Achtung Hobbyelektroniker: Diese Buch enthält nicht nur alles über Interfaces und Ausbaumöglichkeiten des COMMODORE 64, sondern auch über seine vielfältigen Einsatzmöglichkeiten von der Lichtorgel über Motorsteuerung, Spannungs- und Temperaturmessung bis zur programmierbaren Stromversorgung, und wie man diese verwirklicht. Zehn komplette Schaltungen zum Selberbauen, vom Eprommer über Eprom-Karte, Logic Analyzer, Freuqenzzähler, Hardware-Tracer, Pulsmeßgerät, Klatschschalter und Digital-Voltmeter bis zur preiswerten Spracheingabe-Sprachausgabe. Jeweils komplett mit Schaltplan, Layout und Softwarelisting.
Ca. 220 Seiten, DM 49,– ab April 84.

Das sollte Ihr erstes Buch zum COMMODORE 64 sein: 64 FÜR EINSTEIGER ist eine sehr leicht verständliche Einführung in Handhabung, Einsatz, Ausbaumöglichkeiten und Programmierung des COMMODORE 64, die keinerlei Vorkenntnisse voraussetzt. Schritt für Schritt führt das Buch Sie in die Programmiersprache BASIC ein, wobei Sie nach und nach eine komplette Adressenverwaltung erstellen, die Sie anschließend nutzen können. Zahlreiche Abbildungen und viele Anregungen zum sinnvollen Einsatz des COMMODORE 64.
Das Buch ist sowohl als Einführung als auch als Orientierung vor dem 64er Kauf gut geeignet. Ca. 200 Seiten, DM 29,–.

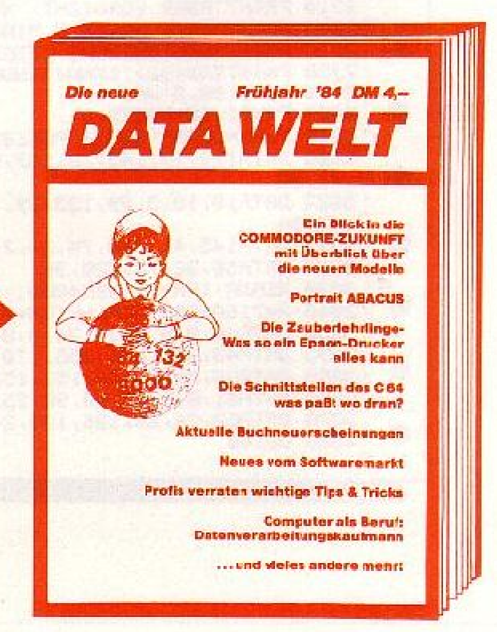




So etwas haben Sie gesucht: Umfassendes Nachschlagewerk zum COMMODORE 64 und seiner Programmierung. Allgemeines Computerlexikon mit Fachwissen von A–Z und Fachwörterbuch mit Übersetzungen wichtiger englischer Fachbegriffe – das DATA BECKER LEXIKON ZUM COMMODORE 64 stellt praktisch drei Bücher in einem dar. Es enthält eine unglaubliche Vielfalt an Informationen und dient so zugleich als kompetentes Nachschlagewerk und als unentbehrliches Arbeitsmittel. Viele Abbildungen und Beispiele ergänzen den Text. Ein Muß für jeden COMMODORE 64 Anwender.
Ca. 350 Seiten, DM 49,–.

Darauf haben Sie bestimmt gewartet

Die neue DATA WELT ist eine Computerzeitschrift speziell für COMMODORE-Anwender. Brandaktuell (detaillierte Informationen über die neuen COMMODORE Computer 264 und 364) und randvoll mit Berichten, Trends und interessanten Programmiertips. 80 Seiten stark im Magazinformat. Gleichzeitig als Nachfolger des VC-Infos umfassende Übersicht über aktuelle Produkte, Bücher und Programme rund um COMMODORE 64 und VC-20. Die Frühjahrsausgabe der neuen DATA WELT erhalten Sie ab Anfang März überall dort, wo es DATA BECKER BÜCHER und -PROGRAMME gibt. Am besten gleich holen oder direkt bei DATA BECKER gegen DM 4,– in Briefmarken anfordern.



BESTSELLER AUS BESTER HAND

Insgesamt über 200000mal wurden die nachfolgenden Bücher in nur 12 Monaten verkauft.
Machen auch Sie mehr aus Ihrem COMMODORE mit diesen beliebten und bewährten Bestsellern aus bester Hand.



SIMON's BASIC ist ein Hit – wenn man es richtig nutzen kann. Deshalb gibt es jetzt zu dieser vielseitigen Befehlserweiterung unser umfangreiches Trainingsbuch, das Ihnen detailliert den Umgang mit den über 100 Befehlen des SIMON's BASIC erklärt. Ausführliche Darstellung aller Befehle (auch der, die nicht im Handbuch stehen!) Natürlich auch mit allen Macken und Hinweisen, wie man diese umgeht. Dazu zahlreiche Beispielprogramme und interessante Programmiertricks. Nach jedem Kapitel Testaufgaben zum optimalen Selbststudium. Dieses Buch sollte jeder SIMON's BASIC Anwender unbedingt haben! Das TRAININGSBUCH ZUM SIMON's BASIC, 1984, ca. 300 Seiten, DM 49,–.



Wer besser und leichter in BASIC programmieren möchte, der braucht dieses neue Buch. 64 FÜR PROFIS zeigt, wie man erfolgreich Anwendungsprobleme in BASIC löst und verrät Erfolgsgeheimnisse der Programmierprofis. Vom Programmentwurf über Menüsteuerung, Maskenaufbau, Parameterisierung, Datenzugriff und Druckausgabe bis hin zur Dokumentation wird anschaulich mit Beispielen dargelegt, wie gute BASIC-Programmierung vor sich geht. Fünf komplett beschriebene, lauffertige Anwendungsprogramme für den C-64 illustrieren den Inhalt der einzelnen Kapitel beispielhaft. Mit 64 FÜR PROFIS lernen Sie gute und erfolgreiche BASIC-Programmierung. 64 FÜR PROFIS, 1983, ca. 220 Seiten, DM 49,–.



Darauf haben Sie gewartet: Endlich ein Buch, das Ihnen ausführlich und verständlich die Arbeit mit der Floppy VC-1541 erklärt. DAS GROSSE FLOPPY BUCH ist für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis gleichermaßen interessant. Sein Inhalt reicht von der Programmspeicherung bis zum DOS-Zugriff, von der sequentiellen Datenspeicherung bis zum Direktzugriff, von der technischen Beschreibung bis zum ausführlich dokumentierten DOS Listing, von den Systembefehlen bis zur detaillierten Beschreibung der Programme der Test/Demodiskette. Exakt beschriebene Beispiel- und Hilfsprogramme ergänzen dieses neue Superbuch. Mit dem GROSSEN FLOPPY-BUCH meistern Sie auch Ihre Floppy. DAS GROSSE FLOPPY BUCH, 1983 ca. 320 Seiten, DM 49,–.



Die überarbeitete und erweiterte 2. Auflage von 64 TIPS & TRICKS enthält eine umfangreiche Sammlung von POKE's und anderen nützlichen Routinen, Multitasking mit dem C-64, hochauflösende Graphik und Farbe für Fortgeschrittene, mehr über CP/M auf dem C-64, mehr über Anschluß- und Erweiterungsmöglichkeiten durch USER PORT und EXPANSION PORT, sowie zahlreiche ausführlich dokumentierte Programme von der SORT-Routine über zahlreiche BASIC-Erweiterungen bis hin zur 3D-Graphik (alle Maschinenprogramme jetzt mit BASIC-Ladeprogramm!). 64 TIPS UND TRICKS ist eine echte Fundgrube für jeden COMMODORE 64 Anwender. 64 TIPS & TRICKS, 2. Auflage 1983, ca. 290 Seiten, DM 49,–.



Jetzt in überarbeiteter und erweiterter 3. Auflage: 64 INTERN erklärt detailliert Architektur und technische Möglichkeiten des C-64, zerlegt mit einem ausführlich dokumentierten ROM-Listing Betriebssystem und BASIC-Interpreter, bringt mehr über Funktion und Programmierung des neuen Synthesizer Sound Chip und der hochauflösenden Graphik, zeigt die Unterschiede zwischen VC-20, C-64 und CBM 8000 und gibt Hinweise zur Umsetzung von Programmen. Zahlreiche lauffertige Beispielprogramme, Schaltbilder und als Clou: zwei ausführlich dokumentierte Original COMMODORE Schaltpläne zum Ausklappen. Dieses Buch sollte jeder 64-Anwender und Interessent haben. 64 INTERN, 3. Auflage 1983, ca. 320 Seiten, DM 69,–.



Die überarbeitete und erweiterte 2. Auflage von VC-20 INTERN beschäftigt sich detailliert mit Technik und Betriebssystem des VC-20 und enthält ein ausführlich dokumentiertes ROM-Listing, die Belegung der ZEROPAGE und anderer wichtiger Bereiche, übersichtliche Zusammenfassungen der Routinen des BASIC-Interpreters und des VC-20 Betriebssystems, eine Einführung in die Programmierung in Maschinensprache, eine detaillierte Beschreibung der Technik des VC-20 und als Clou drei Original COMMODORE Schaltpläne zum Ausklappen! Damit ist VC-20 INTERN für jeder interessant, der sich näher mit Technik und Maschinenprogrammierung des VC-20 auseinandersetzen möchte. VC-20 INTERN, 2. Auflage 1983, ca. 230 Seiten, DM 49,–.



Die überarbeitete und erweiterte 2. Auflage von VC-20 TIPS & TRICKS enthält eine detaillierte Beschreibung der Programmierung von Sound und Graphik des VC-20, mehr über Speicherbelegung, Speichererweiterung und die optimale Nutzung der einzelnen Speichermodule, BASIC-Erweiterungen zum Eintippen, umfangreiche Sammlung von Poke's und anderen nützlichen Routinen, zahlreiche interessante Beispiel- und Anwendungsprogramme, komplett dokumentiert und fertig zum Eintippen (z.B. Spiele, Funktionenplotter, Graphik Editor, Sound Editor) und vieles andere mehr. VC-20 TIPS & TRICKS ist eine echte Fundgrube für jeden VC-20 Anwender. VC-20 TIPS & TRICKS, 2. Auflage 1983, ca. 230 Seiten, DM 49,–.



Eine leicht verständliche Einführung in die Programmierung des COMMODORE 64 in Maschinensprache und Assembler für alle diejenigen, denen die Programmierung in BASIC nicht mehr ausreicht. Beispiele erläutern jeden neuen Befehl. Zur komfortablen Eingabe und zum Austesten Ihrer Maschinenprogramme enthält das Buch einen kompletten Assembler, einen Disassembler und einen Einzelschritt-Simulator, der besonders für den Anfänger sehr nützlich ist. Natürlich zugeschnitten auf Ihren Computer, den COMMODORE 64. DAS MASCHINENSPRACHEBUCH ZUM COMMODORE 64, 1984, ca. 200 Seiten, DM 39,–.

IHR GROSSER PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER

DATA BECKER

Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. (0211) 310010 · im Hause AUTO BECKER

DATA BECKER BÜCHER und PROGRAMME erhalten Sie im Computer-Fachhandel, in den Computerabteilungen der Kauf- und Warenhäuser und im Buchhandel. Auslieferung für Österreich Fachbuchcenter ERB, Schweiz THALI AG und Benelux COMPUTERCOLLECTIEF.

BESTELL-COUPON R

Einsenden an: DATA BECKER · Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf 1

Bitte senden Sie mir:

zzgl. DM 5,– Versandkosten

☐ per Nachnahme ☐ Verrechnungsscheck liegt bei

☐ DATA WELT 1/84 (DM 4,– in Briefmarken liegen bei)

Name und Adresse bitte deutlich schreiben

Börse für den C-64

COMMODORE 64

Mit dem 3. Spiel "Börse" für den Commodore 64 hoffen wir auch diesmal, daß alle C-64-Besitzer in diesem Heft voll auf Ihre Kosten kommen und für jeden Geschmack und jede Spielrichtung etwas dabei ist.

Da wir bereits in "Homecomputer" 1/84 ein Börsenspiel, unter dem Namen "Wallstreet" für den Apple II, abdruckten und die positive Resonanz hierauf sehr groß war - vor allem wurden wir gebeten, dieses umgeschriebene Programm auch für andere Computer abzudrucken, möchten wir hiermit zumindest schon einmal den C-64-Besitzern die Gelegenheit geben, sich an einer Börse als Spekulationsgenie zu beweisen.

Spielverlauf:

Es können bis zu 4 Personen teilnehmen, deren Namen man in den Computer eingibt. Das Grundkapital für jeden, beträgt 50.000,- DM.

Nun erscheint die Börsenübersicht und es wird gefragt, ob Sie kaufen oder verkaufen möchten. Je nachdem, ob Sie die richtige Entscheidung getroffen haben, erhöht oder verringert sich im weiteren Spielverlauf Ihr Kapital. Hinzu kommen natürlich noch Dividendenauszahlungen, Steuerrückzahlungen, Zinsen u.s.w.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen!

```
1 REM ERZEUGUNG VON ZUFALLSZAHLEN
5 POKE139,PEEK(56324):POKE140,PEEK(56325)
6 POKE141,PEEK(160):POKE142,PEEK(161)
7 POKE143,PEEK(162)
10 PRINT"■"
20 POKE53280,1:POKE53281,1
30 PRINT"■■■■■"SPC(13)"■**WALL STREET**"
50 PRINT"■■■■■■■■■EIN SPIEL VON ■THOMAS GRAF■"
55 FORT=0TO1500:NEXTT
60 PRINT"■■■■■■EIN SPIEL VON ■ERNST RASTFELD■"
65 FORT=0TO2000:NEXTT
70 PRINT"■"
80 PRINT"■■■■ZIEL DES SPIEL IST ES
90 PRINT"■■MOEGLICHST GUENSTIG AN
100 PRINT"■■DER BOERSE ZU SPEKULIEREN"
110 PRINT"■■■DABEI STEHEN IHNEN "
120 PRINT"■■50000 DM.- GRUNDKAPITAL"
130 PRINT"■■ZUR VERFUEGUNG"
140 PRINT"■■■ES KOENNEN BIS ZU 4 "
150 PRINT"■■SPIELER TEILNEHMEN"
155 PRINT"■■■ACHTEN SIE ABER AUF"
156 PRINT"■■IHR BANKKAPITAL"
160 FORG=0TO1500:NEXTG
170 PRINT"■■■"SPC(10)"■VIEL SPASS!■"
180 PRINT"■■■FERTIG?■"
190 GETA$:IFA$=""THEN190
200 PRINT"■"
210 PRINT"■■■■■■■■■■WIEVIELE SPIELER SIND
220 PRINTSPC(13)"BETEILIGT?"
230 GETA$:IFA$=""THEN230
240 A=VAL(A$)
245 IFA>4THENPRINT"■■■BITTE NUR 4 SPIELER":GOTO230
250 PRINT"■■GEBEN SIE DIE NAMEN DER SPIELER EIN"
270 A$(1)="ALLI."
275 A$(2)="DAI.-B."
280 A$(3)="VW"
285 A$(4)="VEBA"
290 A$(5)="LINDE"
295 A$(6)="HOESCH"
```

```
300 A$(7)="HEI.-Z."
305 A$(8)="HOLZM."
310 A$(9)="MAN"
315 Z=INT(50*RND(1))+30
320 FORR=1TO9:D(R)=100:NEXT
350 B=B+1
360 IFB>ATHEN390
370 INPUT"▮";B$(B)
380 C(B)=50000
385 GOTO350
390 POKE53280,0:POKE53281,0
400 PRINT"□"
405 FORR=1TO9:IFD(R)<9THEND(R)=9:NEXTR
410 Y=Y+1
415 IFY>ZTHEN5000
420 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮**BOERSENUEBERSICHT**"
430 PRINT"▮────────────────────────────────────────"
440 PRINT"        ALLIANZ(1)      ▮        "D(1)"DM.-"
450 PRINT"        DAI.-BENZ(2)    ▮        "D(2)"DM.-"
460 PRINT"        VW(3)           ▮        "D(3)"DM.-"
470 PRINT"        VEBA(4)         ▮        "D(4)"DM.-"
480 PRINT"        LINDE(5)        ▮        "D(5)"DM.-"
490 PRINT"        HOESCH(6)       ▮        "D(6)"DM.-"
500 PRINT"        HEIDE.-Z.(7)    ▮        "D(7)"DM.-"
510 PRINT"        HOLZMANN(8)     ▮        "D(8)"DM.-"
520 PRINT"        MANNESMANN(9)   ▮        "D(9)"DM.-"
530 PRINT"▮▮MOECHTEN SIE:1.KAUFEN[K]2.VERKAUFEN[V]
 3.ABWARTEN[A]4.UEBERSICHT[U]
531 E=E+1
532 IFE=BTHENE=1
533 PRINTSPC(13)"**"B$(E)"**"
535 IFE=BTHENE=1
540 GETA$:IFA$=""THEN540
550 IFA$="K"THEN800
560 IFA$="V"THEN1500
570 IFA$="A"THEN600
580 IFA$="U"THEN1200
590 GOTO540
600 F=INT(12*RND(1))+1
610 ONFGOTO620,630,640,650,660,670,680,710,710,710,710,710
620 PRINT"▮▮▮▮▮IHRE AG HAT VIEL GEWINN GEMACHT"
621 PRINT"▮▮▮2000DM.- *DIVIDENDENAUSZAHLUNG*"
622 C(E)=C(E)+2000
623 GOTO700
630 PRINT"▮▮▮▮▮IHRE AG HAT GEWINNE GEMACHT"
631 PRINT"▮▮▮1000DM.- *DIVIDENDENAUSZAHLUNG*"
632 C(E)=C(E)+1000
633 GOTO700
640 PRINT"▮▮▮▮▮500 DM.- *STEUERRUEKZAHLUNG"
642 C(E)=C(E)+500
643 GOTO700
650 PRINT"▮▮▮▮▮SIE BEKOMMEN 500 DM.- ZINSEN"
652 C(E)=C(E)+500
653 GOTO700
660 PRINT"▮▮▮▮▮SIE MUESSEN 500 DM.- ZINSEN BEZALEN"
662 C(E)=C(E)-500
663 GOTO700
670 PRINT"▮▮▮▮▮500 DM.- *STEUERNACHZAHLUNG"
672 C(E)=C(E)-500
673 GOTO700
680 PRINT"▮▮▮▮▮SIE VERLIEREN 1000 DM.- "
681 PRINT"▮▮▮DURCH SCHLECHTE SPEKULATION"
682 C(E)=C(E)+1000
```

```
700 FORT=0TO2500:NEXT
710 GOSUB6000:GOTO400
800 REM KAUFEN
810 INPUT"■■WIEVIELE AKTIEN";G
820 PRINT"■WELCHE (1/2/3/4/5/6/7/8/9)?"
830 GETA$:IFA$=""THEN830
840 H=VAL(A$)
850 I=G*D(H)
860 J1= G*D(H)*2.5/1000
865 J=INT(J1)
870 K=INT(G*D(H)/1000)
880 IFK=0THENK=1
890 L=INT(G*D(H)/100)
900 IFL<8THENL=8
910 M=M+L+K+J+I
920 PRINT"■"
930 PRINT"■■■"G" AKTIEN ZU " D(H)"DM.- VON "A$(H)
940 PRINT"■■■WERT DER AKTIEN=     "I
950 PRINT"■■BOERS.-UMS.STEUER=  "J
960 PRINT"■■COURTAGE=             "K
970 PRINT"■■PROVISION=            "L
980 PRINT"■■■KAUFPREIS=              "M
990 PRINT"                          ________"
1000 PRINT"■■WOLLEN SIE DIE AKTIEN KAUFEN(J/N)"
1010 GETA$:IFA$=""THEN1010
1020 IFA$="N"THENM=0:E=E-1:GOTO400
1030 IFA$="J"THEN1100
1040 GOTO1010
1100 GOSUB6000
1135 IFC(E)-M<0THENM=0:GOTO400
1140 C(E)=C(E)-M
1150 IFE=1THENGOSUB2000
1160 IFE=2THENGOSUB2010
1170 IFE=3THENGOSUB2020
1180 IFE=4THENGOSUB2030
1200 PRINT"■■SIE HABEN "C(E)"DM.- KAPITAL"
1210 PRINT"■FERTIG?"
1215 M=0
1217 IFA$="U"THENE=E-1
1220 GETA$:IFA$=""THEN1220
1230 GOTO400
1500 IFE=1THENGOSUB3000
1550 IFE=2THENGOSUB3100
1560 IFE=3THENGOSUB3200
1570 IFE=4THENGOSUB3300
1580 GOSUB6000
1600 GOTO1200
2000 M1(H)=M1(H)+G
2005 RETURN
2010 M2(H)=M2(H)+G
2015 RETURN
2020 M3(H)=M3(H)+G
2025 RETURN
2030 M4(H)=M4(H)+G
2035 RETURN
3000 FORU=1TO9:PRINTA$(U),M1(U),
3010 NEXTU
3015 GOSUB3400
3020 IFM1(S)-R<0THENGOTO400
3030 T=R*D(S)
3040 M1(S)=M1(S)-R
3050 C(E)=C(E)+T
3060 RETURN
```

```
3100 FORU=1TO9:PRINTA$(U),M2(U),
3110 NEXTU
3115 GOSUB3400
3120 IFM2(S)-R<0THENGOTO400
3130 T=R*D(S)
3140 M2(S)=M2(S)-R
3150 C(E)=C(E)+T
3160 RETURN
3200 FORU=1TO9:PRINTA$(U),M3(U),
3210 NEXTU
3215 GOSUB3400
3220 IFM3(S)-R<0THENGOTO400
3230 T=R*D(S)
3240 M3(S)=M3(S)-R
3250 C(E)=C(E)+T
3260 RETURN
3300 FORU=1TO9:PRINTA$(U),M4(U),
3310 NEXTU
3315 GOSUB3400
3320 IFM4(S)-R<0THENGOTO400
3330 T=R*D(S)
3340 M4(S)=M3(S)-R
3350 C(E)=C(E)+T
3360 RETURN
3400 INPUT"WIEVIELE";R
3410 PRINT"WELCHE(1/2/3/4/5/6/7/8/9)"
3420 GETA$:IFA$=""THEN3420
3430 S=VAL(A$):RETURN
5000 PRINT"■■■■■■■■ SCHWARZER FREITAG *"
5010 FORR=0TO1000:NEXT
5020 PRINT"■■LEIDER HABEN SIE IHR"
5030 PRINT"■GESAMTES BOERSENKAPITAL"
5035 PRINT"■VERLOREN!"
5036 PRINT"■■DER SIEGER ERGIEBT SICH"
5040 PRINT"■NUN AUS IHREM BANKKAPITAL"
5050 FORR=0TO5000:NEXT
5060 PRINT"■"SPC(11)"♦VIEL GLUECK!♦"
5070 FORR=0TO2500:NEXT
5080 PRINT"■■■"SPC(11)"**GEWINNTAFEL**"
5090 PRINT"■────────────────────────────────────"
5095 B=B-1
5100 FORR=1TOB:PRINT"■■■■■"B$(R),C(R):NEXTR
5110 PRINT"■MOECHTEN SIE WEITER SPIELEN (J/N)?"
5120 GETA$:IFA$=""THEN5120
5130 IFA$="N"THENPRINT"■■■■■■"SPC(8)"HERZLICHEN GLUECKWUNSCH"
5135 IFA$="N"THENPRINTSPC(15)"ZUM SIEG!":END
5140 B=B+1
5150 FORR=1TO9:M1(R)=0:NEXT
5160 FORR=1TO9:M2(R)=0:NEXT
5170 FORR=1TO9:M3(R)=0:NEXT
5190 FORR=1TO9:M4(R)=0:NEXT
5200 Y=0:Z=INT(50*RND(1))+30
5210 GOTO400
5900 REM BOERSENKURSE
6000 O1=2*RND(1):B1=B1+1
6005 O=INT(O1)
6010 Q=INT(9*RND(1))+1
6020 P=INT(20*RND(1))
6030 IFO=0THEN6050
6040 D(Q)=D(Q)+P:GOTO6060
6050 D(Q)=D(Q)-P
6060 IFB1<2THEN6000
6070 B1=0:RETURN
```

Bowling
für den C-64

Wir bringen Ihnen, liebe C-64-Freunde, in diesem Heft mit dem Programm "Bowling", Ihre eigene Bowling-Bahn direkt ins Haus.

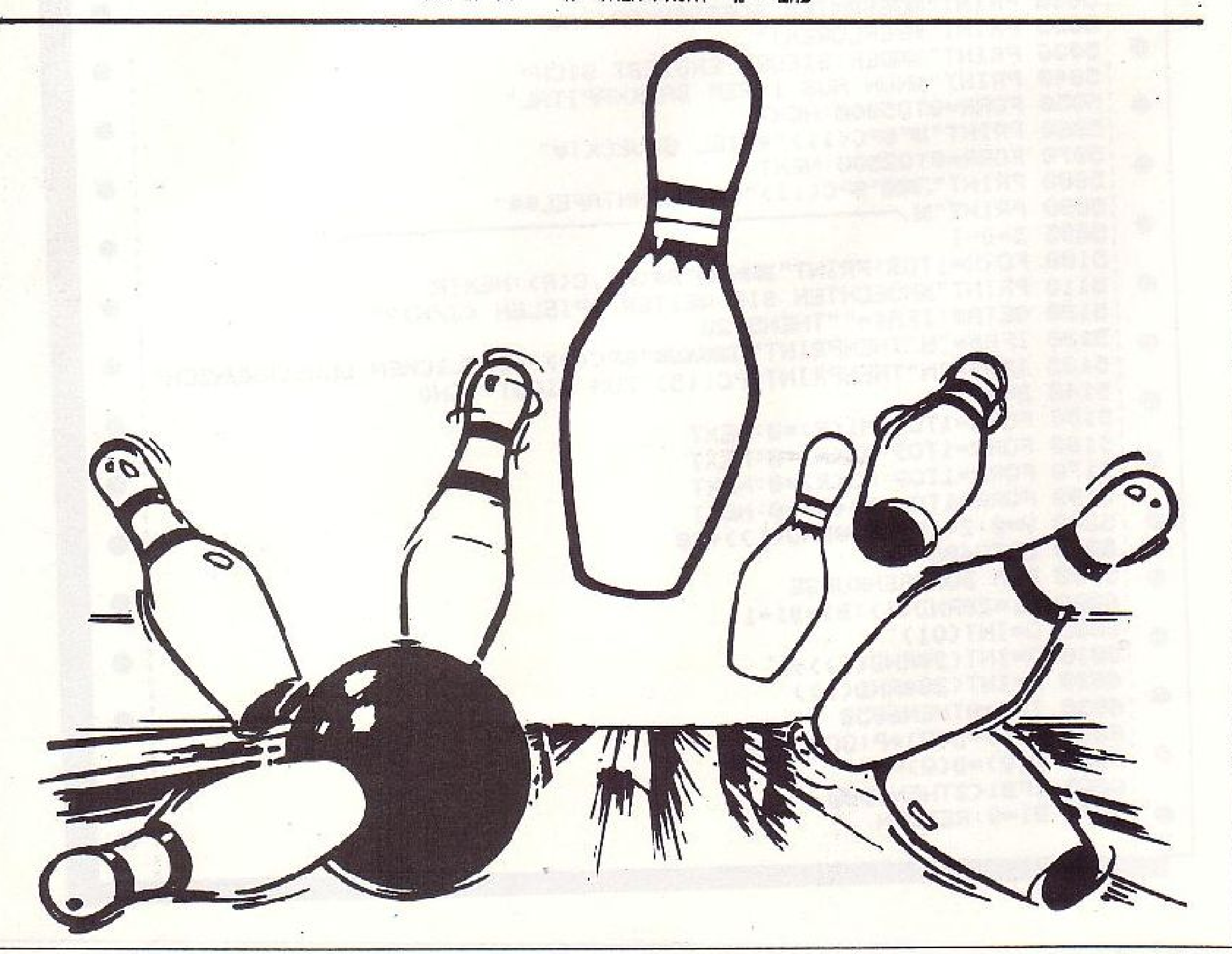
Gerade bei dieser Art von Gesellschaftsspielen, an denen mehrere Personen teilnehmen können, wird jeder Heimcomputerbesitzer die kommunikative Wirkung, die gerade hier mit dem Computer erzielt werden kann, zuschätzen wissen und vielleicht auch gleich die Gelegenheit nutzen, seine Freunde und Verwandten, die bisher nur mit einer abwertenden Handbewegung auf das Themea "Computer zu Hause" reagiert haben, auf spielerische Art und Weise in diese, wohl noch für viele, "(neue) Welt" einzuführen.

Spielbeschreibung:
Nach dem Laden der Kassette, erscheint auf dem Bildschirm des C-64 eine Nachbildung einer typischen Bowlingbahn mit Punktestand und Namensangabe (nach vorherigem eingeben der Namen von allen Teilnehmern - max. 10) des Spielers, der gerade an der Reihe ist.

Ein Spiel besteht aus 10 Runden. Jeder Spieler hat 3 Bälle zur Verfügung. Mit dem Feuerknopf wird der Ball gestartet und mit dem Joystick zum Ziel gelenkt.
Viel Spaß!

Folgende Zeilen müssen geändert werden, um auf Keyboard spielen zu können:

```
193 IF PEEK(203) = 60 THEN 222
235 IF PEEK(203) = 2 THEN X=X+0.5: IF X>8 THEN BL=1
240 IF PEEK(203) = 7 THEN X=X-0.5: IF X<1 THEN BL=1
380 GET A$
390 IF A$ = "J" THEN RUN
400 IF A$ = "N" THEN PRINT "J": END
```



```
5 F=55296:3=1024:SI=54272
10 PRINT"J   ####"
11 PRINT"      #  #  "
12 PRINT"   ####  ####  # # #   #    #  ## # ####"
13 PRINT"   #    #  # # # # #   #    #  #### #  #"
14 PRINT"   ####  ####   # #    ###  # # # ####"
15 PRINT"                                       #"
16 PRINT"                                  %%%%AIA"
17 PRINT"XXSTECKE JOYSTICK IN CONT. PORT2"
18 PRINT"XXDAS SPIEL WIRD IN 10 RUNDEN GESPIELT.JE-"
19 PRINT"DER SPIELER HAT PRO RUNDE 3 BAELLE . MIT"
20 PRINT"DEM FEUERKNOPF STARTEST DU DEN BALL DA-"
21 PRINT"NN KANNST DU IHN MIT DEM KNUEPPEL LENKEN"
25 INPUT"WWIEVIELE SPIELER";WS:IFWS>10THENPRINT"BIS ZU 10 SPIELERN!!":GOTO25
30 PRINT"J":FORNA=1TOWS
40 PRINT"XNAME DES"NA". SPIELERS?"
50 INPUTNM$(NA):PRINT"J":IFLEN(NM$(NA))>7THENPRINT"XBIS ZU 7 BUCHSTABEN!":GOTO40
60 NEXT NA
65 FORRZ=1TO10
70 FOR IG=1TOWS
90 PRINT"J"NM$(DG),TAB(10)RZ".RUNDE"
100 FOR RA=130TO810STEP40
110 POKE B+RA,106:POKEF+RA,1
120 POKE B+RF+10,117:POKEF+RA+10,1
130 NEXT RA
131 PRINT"X":FORNI=1TOWS:PRINTTAB(21)NM$(ND),EP(ND):NEXTND
140 POKEB+132,160:POKEF+132,0
145 POKEB+134,160:POKEF+134,0
150 POKEB+136,160:POKEF+136,0
155 POKEB+138,160:POKEF+138,0
160 POKEB+213,160:POKEF+213,0
165 POKEB+215,160:POKEF+215,0
170 POKEB+217,160:POKEF+217,0
175 POKEB+294,160:POKEF+294,0
180 POKEB+296,160:POKEF+296,0
185 POKEB+375,160:POKEF+375,0
190 FOR ZD=1TO3:P=0
192 X=1:A=1:BL=0
193 IF(PEEK(56320)AND16)=0THEN222
195 POKE 811+B+X,32
200 X=X+A:IFX=1ORX=7THENA=-A
210 POKE 811+B+X,81:POKE811+F+X,1
215 FOR T=1TO10:NEXTT
220 GOTO 193
222 POKESI+24,15:POKESI+5,25:POKESI+6,68
224 POKESI,69:POKESI+1,29:POKESI+4,17
229 FOR BB=811TO101 STEP-40
230 ZU=INT(RND(1)*3)
231 IF PEEK(BB+B+X)=160ANDZU=0THENPOKEBB+B+X-79,32
232 IF PEEK(BB+B+X)=160ANDZU=1THENPOKEBB+B+X-81,32
233 IF PEEK(BB+B+X)=160ANDZU=2THENPOKEBB+B+X-81,32:POKEBB+B+X-79,32
234 IF BL=1 THEN250
235 IF(PEEK(56320)AND8)=0THENX=X+0.5:IFX>8THENBL=1
240 IF(PEEK(56320)AND4)=0THENX=X-0.5:IFX<1THENBL=1
250 POKEBB+B+X,81:POKEBB+F+X,1
260 FORVZ=1TO20:NEXTVZ
270 POKEBB+B+X,32
280 NEXTBB:P=0
285 POKESI+4,0:POKESI+5,0:POKESI+6,0
286 IFPEEK(B+132)<>160THENP=P+1
287 IFPEEK(D+134)<>160THENP=P+1
288 IFPEEK(B+136)<>160THENP=P+1
289 IFPEEK(B+138)<>160THENP=P+1
290 IFPEEK(B+213)<>160THENP=P+1
291 IFPEEK(B+215)<>160THENP=P+1
292 IFPEEK(B+217)<>160THENP=P+1
293 IFPEEK(B+294)<>160THENP=P+1
294 IFPEEK(B+296)<>160THENP=P+1
295 IFPEEK(B+375)<>160THENP=P+1
296 IFZD=1ANDP=10THENP=50:EP(DG)=EP(DG)+P:GOTO310
297 IFZD=2ANDP=10THENP=40:EP(DG)=EP(DG)+P:GOTO310
298 IFZD=3ANDP=10THENP=25:EP(IG)=EP(DG)+P:GOTO310
299 IFZD=3ANDP<>10THENEP(DG)=EP(DG)+P:GOTO310
305 NEXTZD
310 NEXTDG
360 NEXTRZ
361 PRINT"X":FORT=1TOWS:PRINTTAB(21)NM$(T),EP(T):NEXTT
370 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXWOLLEN SIE NOCHMAL[<=N/J=>]?"
380 J=PEEK(56320)
390 IF (JAND8)=0 THEN RUN
400 IF (JAND4)=0 THEN PRINT"J":END
410 GOTO 380
```

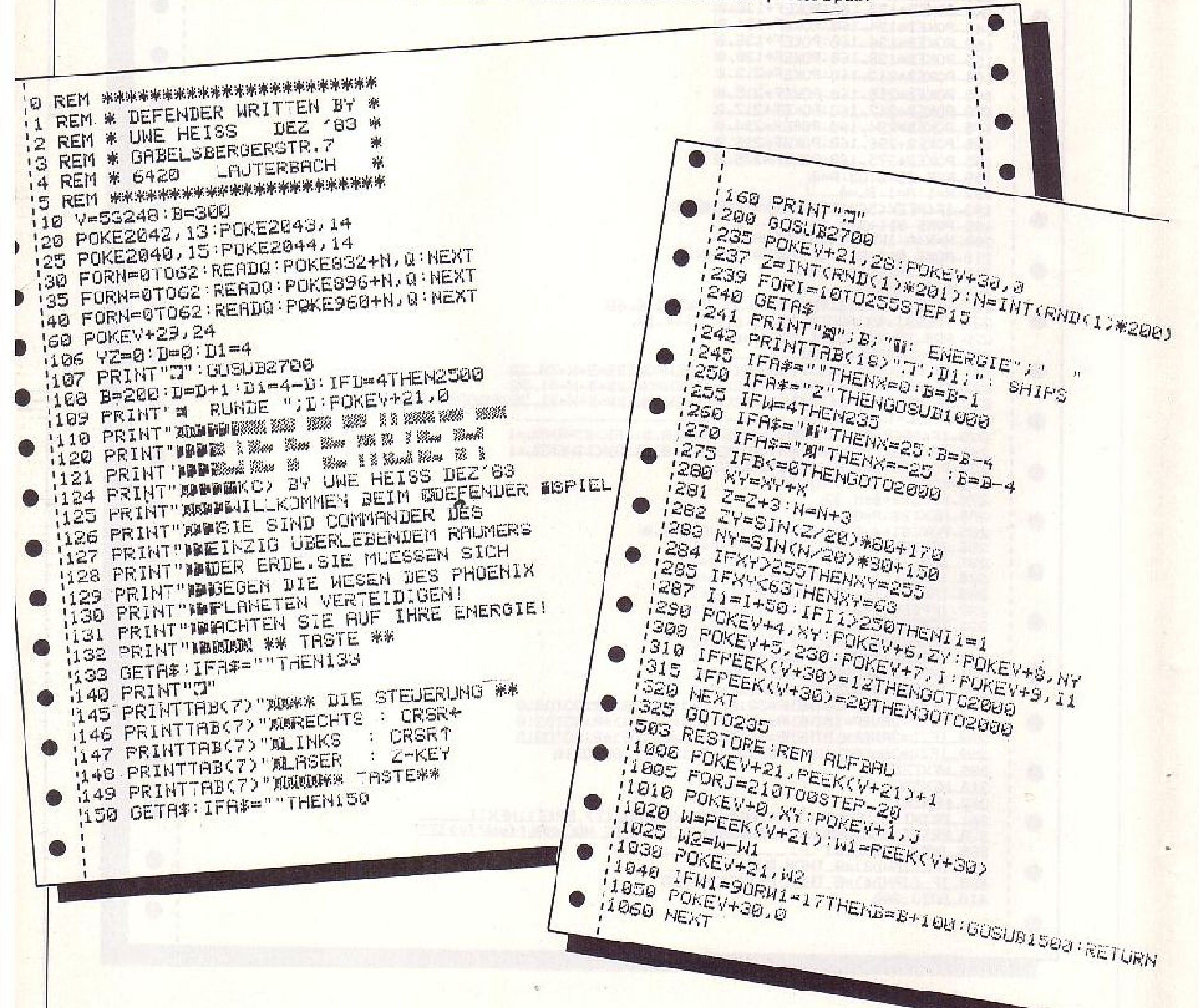
Defender

für den Commodore 64

C-64

Als einziger Überlebender eines, von außerirdischen Wesen fast zerstörten Planeten, versuchen Sie mit allen Mitteln, Ihr Leben auch weiterhin zu behalten und den ständig angreifenden Ungetümen zu entkommen.

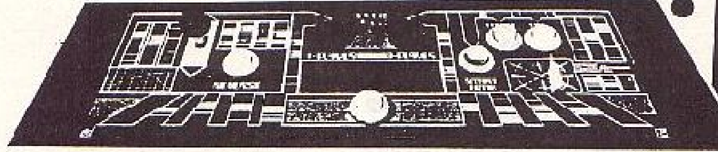
Nach dem Laden der Kassette, erscheint in Grafik und Farbe eine gut aufgebaute Bildschirmkulisse und es wird eine Anleitung zum Spielablauf gegeben.
Nach Drücken einer Taste, erscheint die Steuerungsanweisung, wonach auf dem Bildschirm Ihr Raumschiff in Aktion tritt, mit dessen Laserkanonen Sie sich gegen die Feinde schützen müssen. Diese greifen in völlig verschiedenen Flugbahnen an und versuchen, Sie kampfunfähig zu machen. Haben Sie einen Angreifer getroffen, so steigt Ihr Punktekonto und Ihre Energie erhöht sich wieder. Treffen Sie aber zu wenige, stürzen Sie mangels Energie ab.
Wird Ihr Raumschiff dreimal getroffen oder stürzt dreimal ab, so ist das Spiel zu Ende, das Punktekonto erscheint und sie werden gefragt, ob ein neues Spiel gewünscht wird.
Viel Spaß!



```
0 REM ************************
1 REM * DEFENDER WRITTEN BY *
2 REM * UWE HEISS    DEZ '83 *
3 REM * GABELSBERGERSTR.7    *
4 REM * 6420    LAUTERBACH   *
5 REM ************************
10 V=53248:B=300
20 POKE2042,13:POKE2043,14
25 POKE2040,15:POKE2044,14
30 FORN=0TO62:READQ:POKE832+N,Q:NEXT
35 FORN=0TO62:READQ:POKE896+N,Q:NEXT
40 FORN=0TO62:READQ:POKE960+N,Q:NEXT
60 POKEV+29,24
106 YZ=0:D=0:D1=4
107 PRINT"□":GOSUB2700
108 B=200:D=D+1:D1=4-D:IFD=4THEN2500
109 PRINT"■  RUNDE ";D:POKEV+21,0
110 PRINT"[illegible]
120 PRINT"[illegible]
121 PRINT"[illegible]
124 PRINT"[illegible](C) BY UWE HEISS DEZ'83
125 PRINT"[illegible]WILLKOMMEN BEIM [illegible]DEFENDER [illegible]SPIEL
126 PRINT"[illegible]SIE SIND COMMANDER DES
127 PRINT"[illegible]EINZIG UBERLEBENDEM RAUMERS
128 PRINT"[illegible]DER ERDE.SIE MUESSEN SICH
129 PRINT"[illegible]GEGEN DIE WESEN DES PHOENIX
130 PRINT"[illegible]PLANETEN VERTEIDIGEN!
131 PRINT"[illegible]ACHTEN SIE AUF IHRE ENERGIE!
132 PRINT"[illegible] ** TASTE **
133 GETA$:IFA$=""THEN133
140 PRINT"□"
145 PRINTTAB(7)"[illegible]** DIE STEUERUNG **
146 PRINTTAB(7)"[illegible]RECHTS  :  CRSR←
147 PRINTTAB(7)"[illegible]LINKS   :  CRSR↑
148 PRINTTAB(7)"[illegible]LASER   :  Z-KEY
149 PRINTTAB(7)"[illegible]** TASTE**
150 GETA$:IFA$=""THEN150
```

```
160 PRINT"□"
200 GOSUB2700
235 POKEV+21,28:POKEV+30,0
237 Z=INT(RND(1)*201):N=INT(RND(1)*200)
239 FORI=10TO255STEP15
240 GETA$
241 PRINT"[illegible]";B;"[illegible]: ENERGIE";"   "
242 PRINTTAB(18)"[illegible]";D1;": SHIPS
245 IFA$=""THENX=0:B=B-1
250 IFA$="Z"THENGOSUB1000
255 IFW=4THEN235
260 IFA$="[illegible]"THENX=25:B=B-4
270 IFA$="[illegible]"THENX=-25 :B=B-4
275 IFB<=0THENGOTO2000
280 XY=XY+X
281 Z=Z+3:N=N+3
282 ZY=SIN(Z/20)*80+170
283 NY=SIN(N/20)*30+150
284 IFXY>255THENXY=255
285 IFXY<63THENXY=63
287 I1=I+50:IFI1>250THENI1=1
290 POKEV+4,XY:POKEV+6,ZY:POKEV+8,NY
300 POKEV+5,230:POKEV+7,I:POKEV+9,I1
310 IFPEEK(V+30)=12THENGOTO2000
315 IFPEEK(V+30)=20THENGOTO2000
320 NEXT
325 GOTO235
503 RESTORE:REM AUFBAU
1000 POKEV+21,PEEK(V+21)+1
1005 FORJ=210TO0STEP-20
1010 POKEV+0,XY:POKEV+1,J
1020 W=PEEK(V+21):W1=PEEK(V+30)
1025 W2=W-W1
1030 POKEV+21,W2
1040 IFW1=9ORW1=17THENB=B+100:GOSUB1500:RETURN
1050 POKEV+30,0
1060 NEXT
```

```
1070 B=B-25
1080 POKEV+21,W2-1
1090 RETURN
1500 SI=54272:FL=SI:FH=SI+1:TL=SI+2:TH=SI+3:W=SI+4:A=SI+5:H=SI+6:L=SI+24
1510 FORX=15TO0STEP-1
1520 POKEL,X:POKEA,15:POKEH,0:POKEFH,40:POKEFL,200:POKEW,129
1530 NEXT
1540 POKEW,0:POKEA,0
1550 RETURN
2000 GOSUB1500
2002 FORH=1TO2:FORG=15TO0STEP-1
2005 POKE53281,G:POKE53280,G:NEXTG
2010 NEXT
2015 POKEV+21,0 PRINT"███SIE WURDEN GETROFFEN":YZ=YZ+B
2020 POKEV+7,1:POKEV+9,1:GOTO108
2500 PRINT"█":POKE53281,3:POKE53280,2
2502 IFYZ>1000THENPRINT"██  BRAVO!
2503 PRINT"███SIE HABEN ";YZ;"PUNKTE !
2505 PRINT"███WOLLEN SIE NOCHEINMAL"
2506 PRINT"███MIT MIR SPIELEN ? (J/N)
2507 GETA$:IFA$=""THEN2507
2509 IFA$="N"THEN2520
2510 IFA$="J"THEN106
2515 GOTO2507
2520 PRINT"████SCHADE.  ♥ TSCHUESS ♥
2530 END
2700 POKE53281,0:POKE53280,0
2705 FORZ=1TO60STEP2
2710 Y=INT(900*RND(1))
2715 IFPEEK(1124+Y)=160THENY=33
2720 POKE1124+Y,81:POKE55396+Y,7
2730 NEXTZ
2740 RETURN
3000 DATA0,0,0,0,0,0
3002 DATA 0,32,0,0,112,0
3004 DATA 0,216,0,1,220,0
3006 DATA 3,118,0,0,112,0
3008 DATA 0,248,0,1,108,0
3010 DATA 3,254,0,6,247,0
3012 DATA 15,255,128,30,247,192
3014 DATA 63,255,224,56,97,224
3016 DATA 0,240,0,1,248,0
3018 DATA 1,104,0,0,0,0,0,0,0
4000 DATA 0,0,0,0,0,0
4002 DATA 0,0,0,0,0,0
4004 DATA 0,0,0,0,0,0
4006 DATA 0,0,0,0,0,0
4008 DATA 0,0,0,0,0,0
4010 DATA 3,195,192,14,231,112
4012 DATA 60,126,60,96,102,6
4014 DATA 128,195,1,0,129,0
4017 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
4019 DATA 0,0,0,0,0,0
5000 DATA 0,64,0,0,0,0
5002 DATA 0,64, 0,0,64,0
5004 DATA 0,0,0,0,64,0
5006 DATA 0,64,0,0,64,0
5008 DATA 0,64,0,0,0,0
5010 DATA 0,64,0,0,0,0
5012 DATA 0,64,0,0,0,0
5014 DATA 0,64,0,0,64,0
5016 DATA 0,64,0,0,0,0
5018 DATA 0,0,0,0,64,0
5020 DATA 0,64,0
```

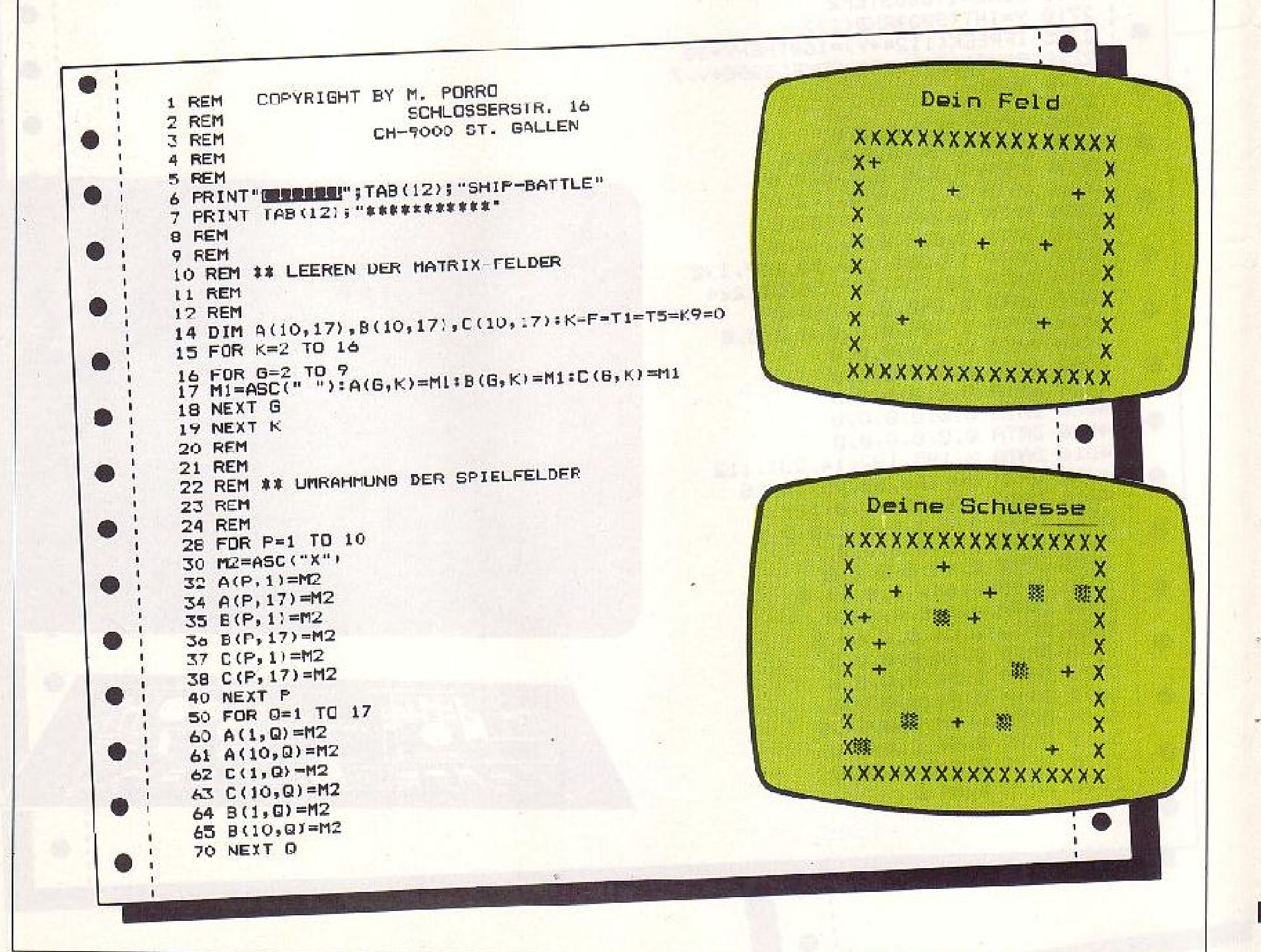


Ship Battle

für den Sharp MZ-80A

Dieses Programm ist eine computerisierte Form des herkömmlichen Spieles "Schiffe versenken". Der Computer ist dabei der Gegner. Die genaue Spielanleitung ist im Listing bereits enthalten.

10- 70	Initialisierung (Aufstellung der Spielfelder: A(10,17)=eigenes Spielfeld, B(10,17)=Spielfeld des Computers, C(10,17)=Kontrollspielfeld
90- 155	Legen der eigenen Schiffe
160- 176	Zeichnen des eigenen Spielfeldes
180- 220	Computer setzt sich gleich viele Schiffe
251	Test, ob eingegebene Koordinaten innerhalb der Begrenzung liegen
260	Test, ob ich einen Treffer erzielt habe
272- 340	Computer schießt und testet, ob er schon einmal dorthin geschossen hat
350- 380	Zeichnen des neuen eigenen Spielfeldes und des Kontrollspielfeldes
390- 700	Erklären sich von selbst
1000- 1320	Spielanleitung




```
1 REM   COPYRIGHT BY M. PORRO
2 REM                 SCHLOSSERSTR. 16
3 REM                CH-9000 ST. GALLEN
4 REM
5 REM
6 PRINT"■■■■■■■";TAB(12);"SHIP-BATTLE"
7 PRINT TAB(12);"***********"
8 REM
9 REM
10 REM ** LEEREN DER MATRIX-FELDER
11 REM
12 REM
14 DIM A(10,17),B(10,17),C(10,17):K-F=T1=T5=K9=0
15 FOR K=2 TO 16
16 FOR G=2 TO 9
17 M1=ASC(" "):A(G,K)=M1:B(G,K)=M1:C(G,K)=M1
18 NEXT G
19 NEXT K
20 REM
21 REM
22 REM ** UMRAHMUNG DER SPIELFELDER
23 REM
24 REM
28 FOR P=1 TO 10
30 M2=ASC("X")
32 A(P,1)=M2
34 A(P,17)=M2
35 B(P,1)=M2
36 B(P,17)=M2
37 C(P,1)=M2
38 C(P,17)=M2
40 NEXT P
50 FOR Q=1 TO 17
60 A(1,Q)=M2
61 A(10,Q)=M2
62 C(1,Q)-M2
63 C(10,Q)=M2
64 B(1,Q)=M2
65 B(10,Q)=M2
70 NEXT Q
```

```
80 INPUT "■■Wuenschst Du eine Spielanleitung (J/N)?";X$
85 IF X$="J" THEN 1000
90 PRINT"■■Du kannst beliebig viele Schiffe in"
100 PRINT"ein Koordinatennetz der Groesse 8 X 15  legen."
102 PRINT"■■―――――――――― 15"
103 PRINT"|■ ■ ■ ■ ■ ■■"
110 PRINT"■Gebe zuerst die senkrechte, dann":K9=1
115 PRINT"die Waagrechte Koordinate ein!■"
120 INPUT "Senkrechte=";S:INPUT "Waagrechte=";T
121 IF (S<1)<>(S>8)THEN GOSUB 900:GOTO 120
122 IF (T<1)<>(T>15)THEN GOSUB 900:GOTO 120
125 S=S+1:T=T+1
130 M2=ASC("*")
131 IF A(S,T)=M2 THEN K9=K9-1
132 A(S,T)=M2
140 PRINT"Moechtest Du weitere Schiffe legen J/N?":INPUT U$
150 IF U$="J" THEN K9=K9+1:GOTO 120
155 IF U$="N" THEN 160
157 GOTO 140
160 PRINT"■■Dein Feld sieht folgendermassen aus ■■":FOR L=1 TO 1000:NEXT L
165 PRINT"■":CURSOR 3,1:PRINT"Dein Feld■■"
170 FOR T9=1 TO 10
171 FOR T8=1 TO 17
172 M5=A(T9,T8):N$=CHR$(M5)
173 PRINTN$;
174 NEXT T8
175 PRINT
176 NEXT T9
180 REM
181 REM
182 REM COMP. SETZT GLEICH VIELE SCHIFFE
183 REM
190 M=INT(2+8*RND(1))
200 N=INT(2+15*RND(1))
202 IF B(M,N)=M2 THEN 190
210 B(M,N)=M2:F=F+1
220 IF K9<F+1 THEN 230
225 GOTO 190
230 CURSOR 0,16:PRINT"Du darfst zuerst schiessen; gebe "
240 INPUT"ein: senkrechte Koordinate:"; A1:A1=A1+1
241 IF ((A1-1)<1)<>((A1-1)>8)THEN GOSUB 900:GOSUB 800:CURSOR 0,16:GOTO 240
250 INPUT"      waagrechte Koordinate:";A2:A2=A2+1
251 IF ((A2-1)<1)<>((A2-1)>15)THEN GOSUB 900:GOSUB 800:CURSOR 0,16:GOTO 240
260 IF B(A1,A2)=M2 THEN 380
270 GOSUB 800:CURSOR 0,16:PRINT"Du hast nicht getroffen !"
272 M3=ASC("+"):C(A1,A2)=M3
280 B1=INT(2+8*RND(1))
290 B2=INT(2+15*RND(1))
300 IF A(B1,B2)=M3 THEN 280
310 IF A(B1,B2)=M2 THEN 460
320 PRINT"Ich habe auf ";(B1-1);",";(B2-1);" geschossen und "
321 PRINT"nicht getroffen"
340 PRINT"Du bist wieder an der Reihe!":A(B1,B2)=M3
350 CURSOR 0,4
361 FOR T9=1 TO 10
362 FOR T8=1 TO 17
363 M5=A(T9,T8):N$=CHR$(M5)
364 PRINTN$;
365 NEXT T8
366 PRINT
367 NEXT T9
368 CURSOR 22,1:PRINT"Deine Schuesse"
369 FOR T9= 1 TO 10
370 FOR T8= 1 TO 17
371 R3=C(T9,T8):N$=CHR$(R3)
372 CURSOR T8+20,T9+3:PRINT N$;
```

```
373 NEXT T8
374 PRINT
375 NEXT T9
376 GOSUB 800:CURSOR 0,16:PRINT"gebe "
378 GOTU 240
380 GOSUB 800:CURSOR 0,16:PRINT"Du hast getroffen":T1=T1+1
390 M7=ASC("0")
395 IF M7<>C(A1,A2) THEN 399
396 T1=T1-1:PRINT"D u   h a s t   a b e r   b e r e i t s"
397 PRINT"e i n m a l   h i e r h i n   g e -"
398 PRINT"s c h o s s e n":FOR L=1 TO 3000:NEXT L:GOTO 400
399 C(A1,A2)=M7
400 IF K9=T1 THEN 420
410 PRINT"und hast somit einen weiteren Schuss":FOR L=1 TO 1000:NEXT L
411 GOSUB 800:CURSOR 0,16:PRINT"gebe":GOTO 240
420 PRINT"und somit gewonnen !!♥♥♥♥♥♥♥!!"
430 PRINT"ein weiteres Spiel J/N?":INPUT P$
440 IF P$="J" THEN 10
450 GOTU 700
460 GOSUB 800:CURSOR 0,17:PRINT"Ich habe auf ";(B1-1);",";(B2-1);" geschossen
470 PRINT"und getroffen":FOR L=1 TO 1500:NEXT L
480 T5=T5+1
490 IF T5=K9 THEN 520
500 PRINT"Ich darf deshalb nochmals schiessen!":FOR L=1 TO 2000:NEXT L
510 A(B1,B2)=M3 :GOSUB 800:CURSOR 0,16:GOTO 280
520 PRINT"und somit gewonnen!!♥♥♥♥♥! ":PRINT:GOTO 430
700 END
800 CURSOR 0,16:PRINT"                                        "
810 CURSOR 0,17:PRINT"                                        "
820 CURSOR 0,18:PRINT"                                        "
830 CURSOR 0,19:PRINT"                                        "
840 CURSOR 0,20:PRINT"                                        "
850 CURSUR 0,21:PRINT"                                        "
860 CURSOR 0,22:PRINT"                                        "
870 CURSOR 0,23:PRINT"                                        "
880 RETURN
900 USR($0030)
910 RETURN
1000 PRINT"■Das Siel 'SHIP BATTLE' ist eine compu-"
1010 PRINT"terisierte Form des Sieles 'Schiffe "
1020 PRINT"versenken'. Der Computer ist dabei Dein"
1030 PRINT"Gegner. Auf einem Spielfeld von 8x15 "
1040 PRINT"Einheiten kannst Du am Anfang so viele"
1050 PRINT"Schiffe plazieren wie Du willst. Der"
1060 PRINT"Computer seinerseits legt sich eben-"
1070 PRINT"falls ein Spielfeld gleicher Groesse "
1080 PRINT"und mit gleich vielen Schiffen an. Nun"
1090 PRINT"kann das Spiel beginnen. Du versuchst"
1100 PRINT"mit der Eingabe von Koordinaten die"
1110 PRINT"Schiffe des Computers zu versenken und"
1120 PRINT"der Computer seinerseits versucht das-"
1130 PRINT"selbe mit Dir. Wer einmal ein Schiff"
1140 PRINT"des Gegners versenkt hat, darf gleich"
1150 PRINT"nochmals schiessen. Gewonnen hat der,"
1160 PRINT"der am schnellsten alle Schiffe des Ge-"
1170 PRINT"grers versenkt hat. "
1180 PRINT"Waehrend des Spieles wirst Du 2 Felder"
1190 PRINT"vor Dich  haben; links das Feld, wo Du"
1200 PRINT"Deine Schiffe hast, rechts das Feld, wo"
1210 PRINT"Deine Einschuesse aufgezeigt werden. "
1212 PRINT"■               -WEITER- druecke Taste!"
1214 GET V$: IF V$=""  THEN 1214
1230 PRINT"■Auf dem Feld links werden noch zusaetz-"
1240 PRINT"lich die Schuesse des Coputers aufge-"
1250 PRINT"zeigt. Trifft der Computer ein Schiff,"
1260 PRINT"so verschwindet dies vom linken Feld.■■"
1270 PRINT"  Deine Schiffe sehen so aus:  ■"
1280 PRINT"  ■Einschuesse sehen so aus  :  +"
1290 PRINT"  ■Deine Treffer so          :  O■■"
1300 PRINT"               -WEITER- druecke Taste
1310 GET V$: IF V$=""  THEN 1310
1320 PRINT"■":GOTO 90
```

"Tronn" ZX-81

TRONN

HIGH SCORE: 5000

THIS IS YOUR WORM :

THIS IS MY WORM :

TO DIRECT YOUR WORM :

PRESS : 5 = LEFT , 6 = DOWN
7 = UP , 8 = RIGHT

PRESS ANY KEY TO START

NEW HIGH SCORE

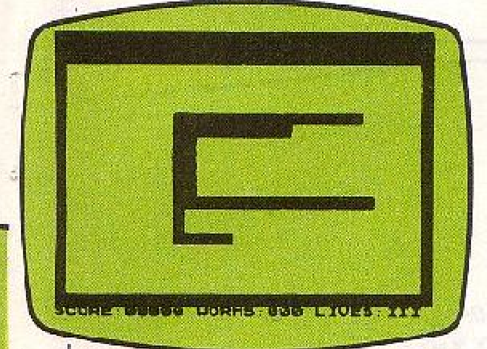
HIGH SCORE: 7444

SCORE: 7444

WORMS: 8

GAME OVER

NEXT GAME ? (YES:Y,NO:N)



Das Ziel dieses Spieles ist es, den Wurm des Computers so in die Enge zu treiben, daß es für ihn keinen Ausgang mehr gibt. Ihren Wurm steuern Sie mit den Cursortasten. Die Punkte setzen sich aus der gekrochenen Strecke und der Anzahl der toten gegnerischen Würmer zusammen. Der Spieler selbst hat drei Leben, wird er eingeengt, erfolgt natürlich ein Abzug einer bestimmten Punktzahl von seinem Score. Außerdem gibt es noch eine High-Score Wertung. Wir hatten übrigens in unserer CPU-Ausgabe 11/83, ebenfalls ein Tronn-Programm für den ZX-Spectrum veröffentlicht.

```
******************
*  ZX-81 TRONN   *
*  COPYRIGHT (C) *
*    1983 BY     *
*  RALPH HEIDER  *
*  4422/AHAUS    *
*  BOECKLERSTR.14*
******************
  10 LET HP=5000
  11 CLS
  15 LET L=3
  20 LET P=0
  30 LET W=0
  50 PRINT AT 1,10;"■■■■■■■■";A
T 2,10;"■";AT 3,10;"■ TR
ONN ■";AT 4,10;"■";AT 5,
10;"■■■■■■■■";AT 8,6;"HIGH SCOR
E: ";HP
  55 PRINT AT 11,2;"THIS IS YOUR
 WORM : ■■■■";AT 13,2;"THIS IS
MY WORM   : ■■■■"
  56 PRINT AT 15,2;"TO DIRECT YO
UR WORM :";AT 17,2;"PRESS : 5 =
LEFT , 6 = DOWN";AT 18,10;"7 = U
P , 8 = RIGHT"
  57 PRINT AT 21,4;"PRESS ANY KE
Y TO START"
  60 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 100
  70 GOTO 60
 100 CLS
 400 PRINT AT 21,0;"SCORE:00000
";AT 21,12;"WORMS:000 ";AT 21,22
;"LIVES:III";AT 0,0;
 500 LET U=INT (RND*4)+1
 505 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
"
 510 FOR A=1 TO 19
 520 PRINT AT A,0;"■";AT A,31;"■
"
 530 NEXT A
 540 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
"
 600 LET A=INT (RND*19)+1
 610 LET B=INT (RND*20)+6
 620 LET C=0
 630 LET D=-1
 640 LET G=INT (RND*19)+1
 650 LET H=INT (RND*29)+1
 700 GOTO 2000
 730 LET A=A+C
 731 LET B=B+D
 732 LET P=P+1
 733 LET E=PEEK (PEEK 16396+256*
PEEK 16397+33*A+B+1)
 734 IF E=128 OR E=136 OR E=137
THEN GOTO 1200
 740 PRINT AT A,B;"■";AT G,H;"■"
 750 IF CODE INKEY$=33 THEN GOTO
 800
 765 IF CODE INKEY$=36 THEN GOTO
 900
 760 IF CODE INKEY$=34 THEN GOTO
 1000
 765 IF CODE INKEY$=35 THEN GOTO
 1100
 790 GOTO 700           820 LET D=-1
 810 LET C=0
 890 GOTO 700
 910 LET C=0
 920 LET D=1
 990 GOTO 700
1010 LET D=0
1020 LET C=1
```

```
1090 GOTO 700
1110 LET D=0
1120 LET C=-1
1190 GOTO 700
1200 FOR Q=0 TO 10
1210 PRINT AT A,B;"+";AT A,B;" "
;AT A,B;"■"
1220 NEXT Q
1230 LET L=L-1
1235 LET P=P-INT (P/10)
1240 IF L=0 THEN GOTO 1300
1250 CLS
1252 LET P=P+W*20
1255 PRINT AT 21,0;"SCORE:";P;AT
 21,12;"WORMS:";W;AT 21,22;"LIVE
S:"
1261 FOR U=28 TO 27+L
1262 PRINT AT 21,U;"I"
1263 NEXT U
1255 PRINT AT 0,0;
1290 GOTO 600
1300 FOR X=0 TO 50
1310 NEXT X
1320 CLS
1325 IF P>HP THEN GOSUB 1400
1330 PRINT AT 3,3;"HIGH SCORE: "
;HP;AT 5,3;"SCORE: ";P;AT 7,3;"W
ORMS: ";W;AT 12,10;"GAME OVER";A
T 21,0;"NEXT GAME ? (YES:Y,NO:N)
1340 IF INKEY$="Y" THEN GOTO 11
1350 IF INKEY$="N" THEN GOTO 999
9
1390 GOTO 1340
1400 LET HP=P
1410 FOR X=1 TO 20
1420 PRINT AT 0,7;"NEW HIGH SCORE
";AT 0,7;"NEW HIGH SCORE"
1440 NEXT X
1490 RETURN
2000 FOR X=1 TO 4
2020 IF U=1 THEN IF PEEK (PEEK 1
6396+256*PEEK 16397+33*(G-1)+H+1
)=0 THEN GOTO 2100
2030 IF U=2 THEN IF PEEK (PEEK 1
6396+256*PEEK 16397+33*(G+1)+H+1
)=0 THEN GOTO 2200
2040 IF U=3 THEN IF PEEK (PEEK 1
6396+256*PEEK 16397+33*G+H)=0 TH
EN GOTO 2300
2050 IF U=4 THEN IF PEEK (PEEK 1
6396+256*PEEK 16397+33*G+H+2)=0
THEN GOTO 2400
2060 LET U=U+1
2065 IF U>4 THEN LET U=1
2070 NEXT X
2080 GOTO 2500
2100 LET G=G-1
2190 GOTO 710
2200 LET G=G+1
2290 GOTO 710
2300 LET H=H-1
2390 GOTO 710
2400 LET H=H+1
2490 GOTO 710
2500 FOR Q=1 TO 20
2510 PRINT AT G,H;"*";AT G,H;" "
;AT G,H;"■"
2520 NEXT Q
2530 LET W=W+1
2540 IF W=10 THEN LET L=L+1
2590 GOTO 1250
9999 STOP
```

Ralley für den ZX-81

Rallye I
von Achim Evertz

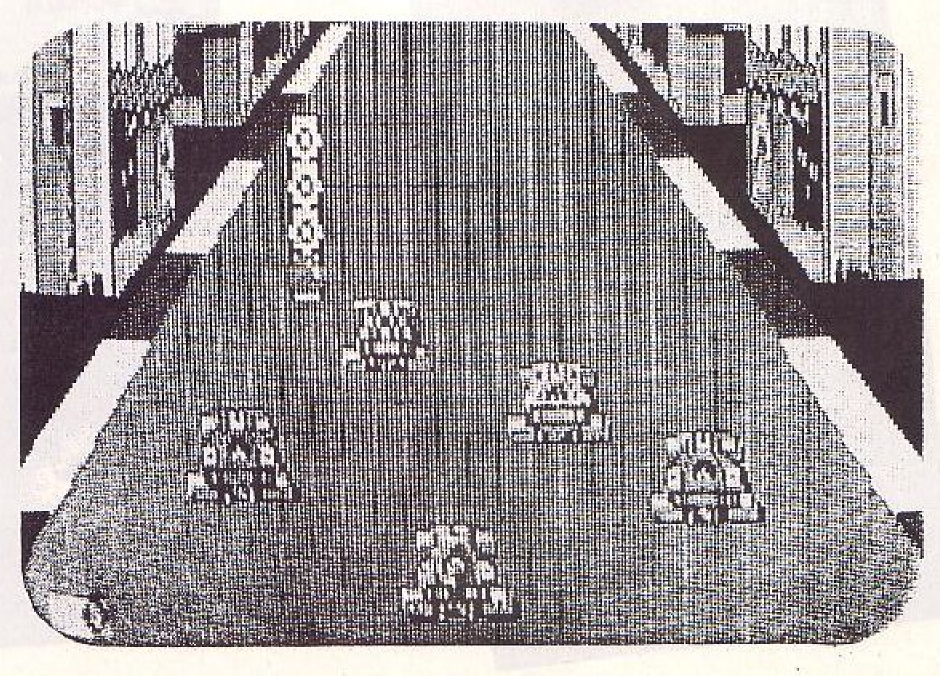
Drücken Sie Taste J wenn Sie eine Spielanleitung wollen. Wollen Sie keine, müssen Sie Taste N drücken. Ich wünsche Ihnen viel Spaß.

```
VERSUCHEN SIE MIT IHREM FAHR-
ZEUG ( ▀ ) AUF DER FAHRBAHN
( ████ ) ZU BLEIBEN .
SIE STEUERN MIT DEN  TASTEN
Q=LINKS P=RECHTS. WOLLEN SIE
ANDERE TASTEN HABEN,MUESSEN
SIE ZEILE 90 UND 100 AENDERN.
DRUECKEN SIE S UM ANZUFANGEN
        VIEL SPASS
```

```
SIE HABEN LEIDER NUR
52 KMH ZURUECKGELEGT
BEVOR SIE IN DIE ABSP-
ERRUNG GEFAHREN SIND.
DURCH DRUECKEN DER S
TASTE BEKOMMEN SIE EIN
NEUES SPIEL.
      VIEL SPASS
```

```
1 REM
2 REM
3 REM
4 REM
5 REM
6 REM
7 REM
8 REM
9 REM
11 PRINT AT 8,0;"
12 IF INKEY$="" THEN GOTO 12
13 IF INKEY$="J" THEN GOTO 300
14 IF INKEY$="N" THEN GOTO 15
15 CLS
20 LET A=10
22 LET Z=A/A
25 LET U=A/4
30 LET B=A
40 LET C=A+A
45 LET T=Z
50 LET D=A-A/A
55 PRINT AT 20,0;"████████████"
60 PRINT AT C,D;"████"
70 PRINT AT A,B;"▀"
80 SCROLL
90 IF INKEY$="Q" THEN LET B=B-Z
100 IF INKEY$="P" THEN LET B=B+Z
110 PRINT AT A,B;"▀"
120 IF D<A+U THEN LET D=D+2*RND
125 IF D>U THEN LET D=D-2*RND
140 PRINT AT A+Z,B;
150 IF PEEK (PEEK 16398+256*PEEK 16399)=128 THEN GOTO 505
155 LET T=T+1
160 GOTO 60
170 PRINT "P"
300 PRINT AT 1,0;"████████████"
305 PRINT AT 2,0;"▀"
310 PRINT AT 3,0;"▀ VERSUCHEN SIE MIT IHREM FAHR-▀"
320 PRINT AT 4,0;"▀"
330 PRINT AT 5,0;"▀ ZEUG ( ▀ ) AUF DER FAHRBAHN ▀"
340 PRINT AT 6,0;"▀"
350 PRINT AT 7,0;"▀ ( ████ ) ZU BLEIBEN .▀"
360 PRINT AT 8,0;"▀"
370 PRINT AT 9,0;"▀ SIE STEUERN MIT DEN TASTEN ▀"
380 PRINT AT 10,0;"▀"
390 PRINT AT 11,0;"▀ Q=LINKS P=RECHTS. WOLLEN SIE ▀"
400 PRINT AT 12,0;"▀"
410 PRINT AT 13,0;"▀ ANDERE TASTEN HABEN,MUESSEN ▀"
420 PRINT AT 14,0;"▀"
430 PRINT AT 15,0;"▀ SIE ZEILE 90 UND 100 AENDERN.▀"
440 PRINT AT 16,0;"▀"
450 PRINT AT 17,0;"▀ DRUECKEN SIE S UM ANZUFANGEN ▀"
460 PRINT AT 18,0;"▀"
470 PRINT AT 19,0;"▀"
```

```
IEL SPASS"
 400 PRINT AT 20,0;"
 490 PRINT AT 21,0;"
 495 IF INKEY$="" THEN GOTO 495
 500 IF INKEY$="S" THEN GOTO 15
 505 CLS
 510 PRINT AT 0,13;"    "
 520 PRINT AT 1,13;"    "
 530 PRINT AT 2,13;"    "
 540 PRINT AT 3,8;"
"
 550 PRINT AT 4,8;"
"
 570 PRINT AT 5,8;"
"
 590 PRINT AT 6,8;"
"
 600 PRINT AT 7,13;"    "
 610 PRINT AT 8,13;"    "
 620 PRINT AT 9,13;"    "
 630 PRINT AT 10,13;"    "
 640 PRINT AT 11,13;"    "
 650 PRINT AT 12,13;"    "
 660 PRINT AT 13,13;"    "
 670 PRINT AT 14,13;"    "
 700 PRINT AT 15,13;"    "
1500 PAUSE 250
1505 CLS
1516 PRINT AT 5,6;"SIE HABEN LEI
DER NUR"
1520 PRINT AT 7,6;T;" KMH ZURUEC
KGELEGT"
1530 PRINT AT 9,6;"BEVOR SIE IN
DIE ABSP- "
1540 PRINT AT 11,6;"ERRUNG GEFAH
REN SIND."
1550 PRINT AT 13,6;"DURCH DRUECK
EN DER S"
1560 PRINT AT 15,6;"TASTE BEKOMM
EN SIE EIN"
1570 PRINT AT 17,6;"NEUES SPIEL.
"
1580 PRINT AT 19,6;"         VIEL SP
ASS"
1590 IF INKEY$="" THEN GOTO 1590
1600 IF INKEY$="S" THEN GOTO 15
9990 SAVE "RALLYE ■"
9995 RUN
```

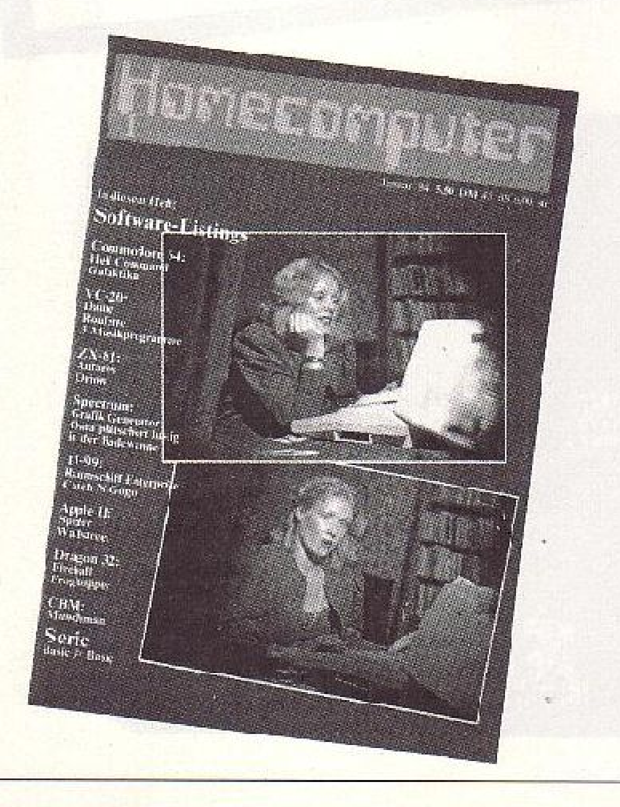


Ab sofort können Sie sämtliche 1983er Ausgaben von

Homecomputer & CPU

(insgesamt 14 Hefte) **HC:** *Ausgaben 3 - 12,* **CPU:** *Ausgaben 9 - 12*
zum Preis von **50,- DM** *zuzüglich 6,- DM Versandkosten*
bei unserem Verlag bestellen.
Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht.
Sollten bereits einige Hefte vergriffen sein, schicken wir Ihnen die noch vorhandenen Ausgaben zu (Restbetrag würde dann bei Lieferung, per Scheck, wieder an Sie zurückgehen).

Sie können diese Hefte auch einzeln bestellen, und zwar zum Preis von **4,- DM** *zuzüglich 1,40 DM Versandkosten. Bei Lieferung von 2 Heften betragen die Versandkosten 2,- DM, ab 3 bis 8 Heften 3,- DM und bei 8 bis 14 Heften 6,- DM.*
Die Lieferung erfolgt nur per Vorauszahlung des Rechnungsbetrages und der Versandkosten auf unser Konto bei der Kreissparkasse Eschwege: BLZ 522 500 30, Kto. Nr. 45 22 934
Bezüglich des Programminhaltes der **HC-Hefte** *möchten wir Sie auf unseren Kassettenservice in diesem Heft verweisen, in dem die abgedruckten Programme genau aufgeführt sind. Auch in* **CPU** *gibt es viele interessante und spannende Programme für die gebräuchlichsten Heimcomputer, sowie jede Menge Softwarereviews, Programmiertips und vieles mehr.*





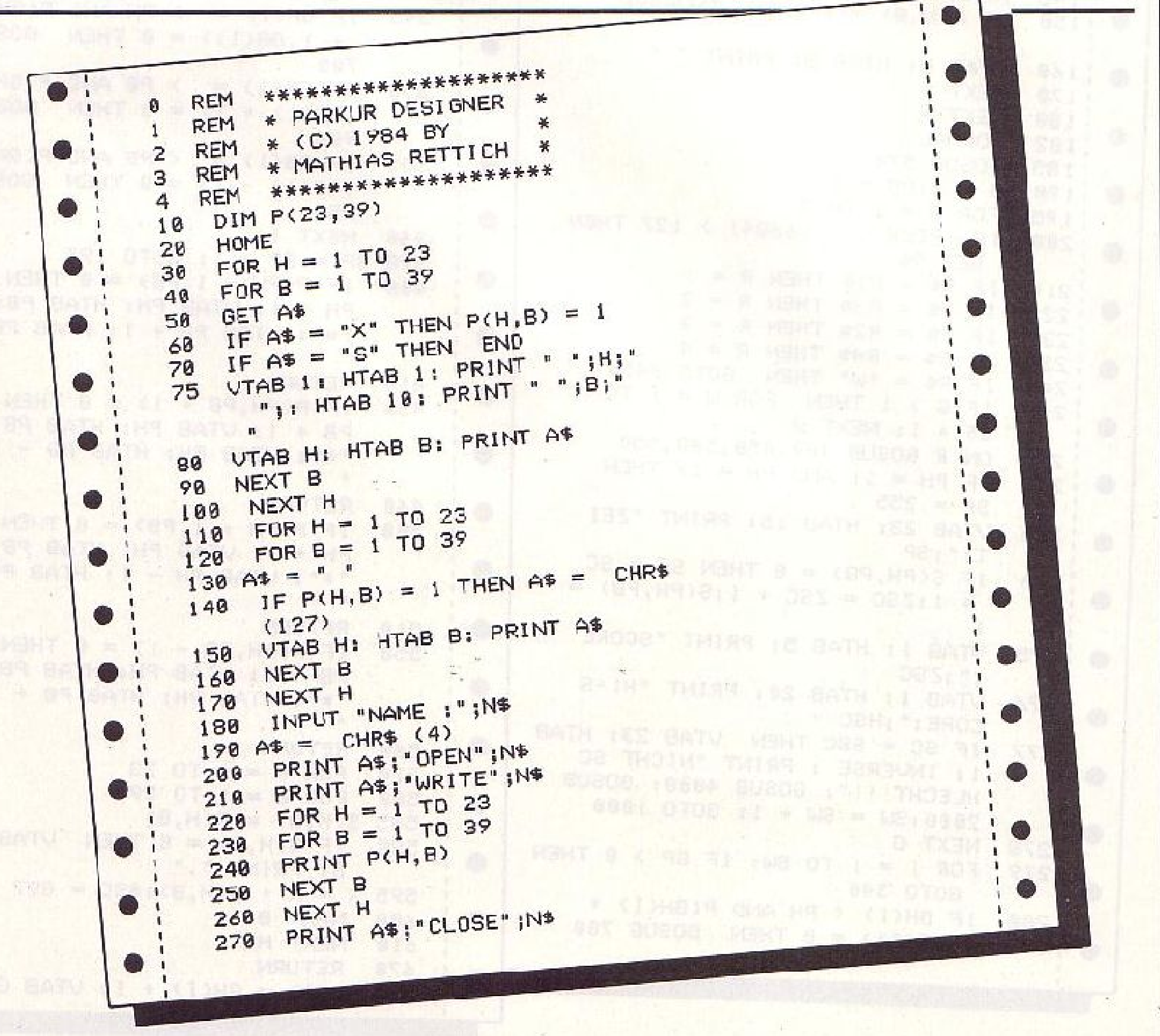
Parcour Designer und Monster Attack

für den Apple II

Nach Eingabe des Programmes Parcour Designer und abspeichern auf Diskette, wird das Programm Monster Attack eingetippt und das Spiel kann nun beginnen.

Ziel ist es, möglichst viele Punkte vom Bildschirm abzuräumen. Dies ist am Anfang auch gar nicht sehr schwer. Denn in der ersten Runde werden diese Punkte auch nur von einem Geist bewacht. Nach jeder Runde kommt ein neuer Geist hinzu. Allerdings gibt es in der Mitte des Parcours eine Vitamin-Pille. Wenn Sie diese gegessen haben, können Sie die Geister für eine bestimmte Zeit fressen. Während des ganzen Spieles wird man von passenden Tonfolgen begleitet.

Zur Beachtung:
Wenn Sie das Programm starten, drücken Sie die X-Taste, hier wird der Parcour später an dieser Stelle eine Mauer aufweisen.
Bei jeder anderen Taste bleibt diese Stelle frei. Achten Sie darauf, daß der Rand des Parcours aus einer Mauer besteht (ansonsten tritt später eine Fehlermeldung auf.) Ist der Parcour fertiggestellt, geben Sie den Namen des Parcours ein. Die Daten werden auf Diskette gespeichert. Die Errichtung des Parcours ist beendet.
Starten Sie jetzt das Programm Monster Attack. Geben Sie die Tastencombination ein, mit der Sie zu steuern gedenken, später den Namen des Parcours. Wenn der Parcour auf dem Bildschirm ist, wird ein Monster von der linken oberen Ecke nach rechts rennen (auf Sie zu). Die Spielfigur ist erst dann zu sehen, nachdem Sie sie einmal bewegt haben.



```
0  REM  ********************
1  REM  * PARKUR DESIGNER  *
2  REM  * (C) 1984 BY      *
3  REM  * MATHIAS RETTICH  *
4  REM  ********************
10  DIM P(23,39)
20  HOME
30  FOR H = 1 TO 23
40  FOR B = 1 TO 39
50  GET A$
60  IF A$ = "X" THEN P(H,B) = 1
70  IF A$ = "S" THEN  END
75  VTAB 1: HTAB 1: PRINT " ";H;"
    ";: HTAB 10: PRINT " ";B;"
    "
80  VTAB H: HTAB B: PRINT A$
90  NEXT B
100  NEXT H
110  FOR H = 1 TO 23
120  FOR B = 1 TO 39
130  A$ = " "
140  IF P(H,B) = 1 THEN A$ =  CHR$
    (127)
150  VTAB H: HTAB B: PRINT A$
160  NEXT B
170  NEXT H
180  INPUT "NAME :";N$
190  A$ =  CHR$ (4)
200  PRINT A$;"OPEN";N$
210  PRINT A$;"WRITE";N$
220  FOR H = 1 TO 23
230  FOR B = 1 TO 39
240  PRINT P(H,B)
250  NEXT B
260  NEXT H
270  PRINT A$;"CLOSE";N$
```

```
0   REM  ********************
1   REM  * MONSTER ATTACK   *
2   REM  * (C) 1984   BY    *
3   REM  * MATHIAS RETTICH  *
4   REM  * WACHOLDERWEG 9   *
5   REM  * 7216 DIETINGEN 1 *
6   REM  * TEL.:0741/6076   *
7   REM  ********************
8   GOSUB 5000
9  SW = 1
10  HOME
11 GH1 = 2:GB1 = 38
12  DIM P(23,39)
13  DIM S(23,39)
14  GOTO 3000
30  INPUT "PARKUR:";N$
40 A$ = CHR$ (4)
50 PRINT A$;"OPEN";N$
60 PRINT A$;"READ";N$
70 FOR H = 1 TO 23
80 FOR B = 1 TO 39
90  INPUT P(H,B)
100  NEXT B
110  NEXT H
120  PRINT A$;"CLOSE";N$
130  FOR H = 1 TO 23
140  FOR B = 1 TO 39
145  NORMAL
150  IF P(H,B) = 1 THEN  INVERSE

160  VTAB H: HTAB B: PRINT " "
170  NEXT B
180  NEXT H
182  NORMAL
185  GOSUB 570
190 PH = 2:PB = 2
195  FOR G = 1 TO 2
200  IF  PEEK ( - 16384) > 127 THEN
     GET R$
210  IF R$ = R1$ THEN R = 1
220  IF R$ = R3$ THEN R = 2
230  IF R$ = R2$ THEN R = 3
235  IF R$ = R4$ THEN R = 4
240  IF R$ = "W" THEN  GOTO 3450
245  IF G > 1 THEN  FOR W = 1 TO
     35 * I: NEXT W
250  ON R GOSUB 400,450,500,550
260  IF PH = 11 AND PB = 19 THEN
     SP = 255
265  VTAB 23: HTAB 15: PRINT "ZEI
     T:";SP
270  IF S(PH,PB) = 0 THEN SC = SC
      + 1:ZSC = ZSC + 1:S(PH,PB) =
     1
275  VTAB 1: HTAB 5: PRINT "SCORE
     :";ZSC
276  VTAB 1: HTAB 20: PRINT "HI-S
     CORE:";HSC
277  IF SC = SSC THEN  VTAB 23: HTAB
     1: INVERSE : PRINT "NICHT SC
     HLECHT!!!": GOSUB 4000: GOSUB
     2000:SW = SW + 1: GOTO 1000
278  NEXT G
279  FOR I = 1 TO SW: IF SP > 0 THEN
     GOTO 340
280  IF GH(I) < PH AND P(GH(I) +
     1,GB(I)) = 0 THEN  GOSUB 700
```

```
290  IF GH(I) > PH AND P(GH(I) -
     1,GB(I)) = 0 THEN  GOSUB 800

300  IF GB(I) < PB AND P(GH(I),GB
     (I) + 1) = 0 THEN  GOSUB 900

310  IF GB(I) > PB AND P(GH(I),GB
     (I) - 1) = 0 THEN  GOSUB 950

315  FLASH : VTAB 11: HTAB 19: PRINT
     ".": NORMAL
320  IF GH(I) = PH AND GB(I) = PB
     THEN  GOSUB 2000:SW = 1
325  IF GH(I) = PH AND GB(I) = PB
     THEN  VTAB 23: HTAB 1: INVERSE
     : PRINT "PECH GEHABT": GOSUB
     4100: GOSUB 2000: GOTO 1000
326  NEXT I
330  GOTO 195
340  IF GH(I) = PH AND GB(I) = PB
     THEN ZSC = ZSC + 50: GOSUB
     4000
344  IF GH(I) =  < PH AND P(GH(I)
     - 1,GB(I)) = 0 THEN  GOSUB
     800
345  IF GH(I) =  > PH AND P(GH(I)
      + 1,GB(I)) = 0 THEN  GOSUB
     700
350  IF GB(I) =  > PB AND P(GH(I)
     ,GB(I) + 1) = 0 THEN  GOSUB
     900
355  IF GB(I) =  < PB AND P(GH(I)
     ,GB(I) - 1) = 0 THEN  GOSUB
     950
360  NEXT I
390 SP = SP - 1: GOTO 195
400  IF P(PH - 1,PB) = 0 THEN PH =
     PH - 1: VTAB PH: HTAB PB: PRINT
     "*": VTAB PH + 1: HTAB PB: PRINT
     " "
410  RETURN
450  IF P(PH,PB + 1) = 0 THEN PB =
     PB + 1: VTAD PH: HTAB PB: PRINT
     "*": VTAB PH: HTAB PB - 1: PRINT
     " "
460  RETURN
500  IF P(PH + 1,PB) = 0 THEN PH =
     PH + 1: VTAB PH: HTAB PB: PRINT
     "*": VTAB PH - 1: HTAB PB: PRINT
     " "
510  RETURN
550  IF P(PH,PB - 1) = 0 THEN PB =
     PB - 1: VTAB PH: HTAB PB: PRINT
     "*": VTAB PH: HTAB PB + 1: PRINT
     " "
560  RETURN
570  FOR H = 1 TO 23
580  FOR B = 1 TO 39
585 S(H,B) = P(H,B)
590  IF S(H,B) = 0 THEN  VTAB H: HTAB
     B: PRINT "."
595 X = X + S(H,B):SSC = 897 - X
600  NEXT B
610  NEXT H
670  RETURN
700 GH(I) = GH(I) + 1: VTAB GH(I)
```

```
       : HTAB GB(I): PRINT "§"
701  POKE 1,5: POKE 0,SP: CALL 77
     1
705 P$ = " "
710  IF S(GH(I) - 1,GB(I)) = 0 THEN
     P$ = "."
720  VTAB GH(I) - 1: HTAB GB(I): PRINT
     P$: RETURN
800 GH(I) = GH(I) - 1: VTAB GH(I)
    : HTAB GB(I): PRINT "§"
801  POKE 1,5: POKE 0,SP: CALL 77
     1
805 P$ = " "
810  IF S(GH(I) + 1,GB(I)) = 0 THEN
     P$ = "."
820  VTAB GH(I) + 1: HTAB GB(I): PRINT
     P$: RETURN
900 GB(I) = GB(I) + 1: VTAB GH(I)
    : HTAB GB(I): PRINT "§":P$ =
    " "
901  POKE 1,5: POKE 0,SP: CALL 77
     1
910  IF S(GH(I),GB(I) - 1) = 0 THEN
     P$ = "."
920  VTAB GH(I): HTAB GB(I) - 1: PRINT
     P$: RETURN
950 GB(I) = GB(I) - 1: VTAB GH(I)
    : HTAB GB(I): PRINT "§":P$ =
    " "
951  POKE 1,5: POKE 0,SP: CALL 77
     1
960  IF S(GH(I),GB(I) + 1) = 0 THEN
     P$ = "."
970  VTAB GH(I): HTAB GB(I) + 1: PRINT
     P$: RETURN
1000  REM
1010 SC = 0
1020 X = 0
1025  INVERSE : VTAB 1: PRINT "
             ": VTAB 23: PRINT "
             ": NORMAL
1040  GOSUB 570
1050  GOTO 190
2000  IF ZSC > HSC THEN HSC = ZSC
     : VTAB 23: HTAB 20: INVERSE
     : PRINT "NEUER REKORT"
2010  RETURN
3000  INVERSE : PRINT "DEFINIERUN
     G DER TASTEN:
     "
3010  VTAB 5: INPUT "NACH OBEN
     :";R1$
3020  VTAB 10: INPUT "NACH UNTEN
     :";R2$
3030  VTAB 15: INPUT "NACH RECHTS
     :";R3$
3040  VTAB 20: INPUT "NACH LINKS
     :";R4$
3180  FOR I = 1 TO 23
3190  INVERSE
3200  PRINT "
                            "
3210  NEXT I
3215  VTAB 1
```

```
3220  PRINT "MONSTER ATTACK (C) 1
     983"
3230  PRINT "MATHIAS RETTICH"
3240  PRINT "WACHOLDERWEG 9"
3250  PRINT "7216 DIETINGEN 1"
3260  PRINT "TEL.: 0741/6076"
3270  FLASH
3280  VTAB 7: HTAB 20: PRINT "  "
3290  VTAB 8: HTAB 19: PRINT "
     "
3300  VTAB 9: HTAB 18: PRINT "
     "
3310  VTAB 10: HTAB 18: PRINT "
     "
3320  VTAB 11: HTAB 18: PRINT "
     "
3330  VTAB 12: HTAB 18: PRINT "
     "
3340  VTAB 13: HTAB 18: PRINT "
     "
3350  VTAB 14: HTAB 18: PRINT "
     "
3360  VTAB 15: HTAB 18: PRINT "
     "
3370  VTAB 16: HTAB 19: PRINT "
     "
3380  VTAB 17: HTAB 20: PRINT "
     "
3390  INVERSE
3400  VTAB 10: HTAB 21: PRINT " "
3410  VTAB 12: HTAB 21: PRINT "
     "
3420  FOR PO = 771 TO 789: READ D
     T: POKE PO,DT: NEXT PO
3430  DATA 173,48,192,136,208,4,
     198,1,240,8,202,208,246,166,
     0,76,3,3,96
3450  FOR TN = 0 TO 255
3460  POKE 0,255 - TN: POKE 1,5
3470  CALL 771
3480  NEXT TN
3490  POKE 0,250
3495  POKE 1,5
3500  GOTO 30
4000  FOR TN = 0 TO 255
4010  POKE 0,255 - TN: POKE 1,5
4020  CALL 771
4030  NEXT TN
4040  POKE 0,250
4050  POKE 1,5
4060  RETURN
4100  FOR TN = 0 TO 255
4110  POKE 0,TN: POKE 1,5
4120  CALL 771
4130  NEXT TN
4140  POKE 0,250
4150  POKE 1,5
4155 ZSC = 0
4160  RETURN
5000  FOR I = 1 TO 10
5010 GH(I) = 2:GB(I) = 38
5020  NEXT I
5030  RETURN
```

KASSETTENSERVICE

Software-Service

Bestellungen Inland:

Gegen Einsendung eines Schecks oder Vorauszahlung auf unser Konto bei der Kreissparkasse Eschwege, Bankleitzahl 522 500 30 Kto.-Nr. 45 22 934 senden wir Ihnen die gewünschten Programme schnellstmöglich zu.

Bestellungen Ausland:

Nur Vorauskasse, Schein (Kassette 10,- DM, Diskette 20,- DM). Keine Schecks oder Überweisungen!

Lieferung noch nicht erhalten?

Bei Überweisung auf unser Konto kann es bis zu 2 Wochen dauern, bis wir Ihre Bestellung in Händen haben.
Oft passiert es, daß auf der Überweisungsdurchschrift weder Name, noch Ort, noch Art der Bestellung zu erkennen sind. Schreiben Sie uns! (Anrufe kosten viel Geld und bringen, weil dann Schriftvergleiche nicht möglich sind, kein Ergebnis)!
Wenn es bei uns besonders hektisch zugeht, dann kann es schon mal passieren, daß es mit der Lieferung etwas länger dauert. Vergessen Sie bitte nicht: Der Kassettenservice ist ein zusätzlicher Service von uns, der Ihnen, dem Leser, Tipparbeiten ersparen soll (Sie kennen den Versuch einer anderen Zeitschrift, dieses per Lichtgriffel zu ermöglichen). Wir tun unser möglichstes. Aber Pannen sind nie ausgeschlossen.
Bitte haben Sie in solchen Fällen Verständnis.

aus HC 9/83

TI-99/4A — K 10,-DM
Spielautomat
Fallschirmspringer

ZX-81 — K 12,-DM
Ganeymed
Maschinen-Programm-Loader
Schwarzes Loch

Commodore 64 — K 10,-DM
Weltraumschlacht
Wildwasser

VC-20 — K 12,-DM
Joypainter
Survival
Star Tramp

Apple II — D 16,-DM
Kugellabyrinth
Gärtner

aus HC 5/83

TI-99/4A — K 14,-DM
Panzerkrieg
TI-Ufo
Killersatellit
Chiffrier/dechiffrier-PGM
Rangliste

VC-20 — K 14,-DM
Invaders (3PGMe) – 16K
Editor
Assembler (neu)
Labyrinth (3K)
Car-Crash + 8K

ZX 81 — K 10,-DM
Ritter
Missile ZX-Command

Commodore-64 — K 14,-DM
Editor
Assembler (neu)
Mondlandung
Wurm
Geisterjäger
C-64-Sprite-Generator

Apple II — D 16,-DM
Diskschutz
Trollhöhlen

CBM (Pet) 3000 — K 10,-DM
Mastermind 1
Mastermind 2

aus HC 7/83

VC-20 — K 12,-DM
Grid Gummer
Oil Panic
VC Pinball
Highway

ZX-81 — K 12,-DM
Apfelbaum
ZX ärgere dich nicht
Hausnummern

CBM 3000 — K 12,-DM
Adventure Castle
Börsenspiel
Station Defender

Apple II — D 16,-DM
'31'

TI-99 — K 10,-DM
Steckerspiel

ZX Spectrum — K 10,-DM
Mampfmann

aus HC 4/83

Commodore-64 — K 12,-DM
Assembler
Kalaha
Maze-Challenger

CBM (Pet) 3000 — K 10,-DM
Maze-Challenger
Kalaha

ZX-81 — K 12,-DM
Brüche pauken
Life
Survive
Labyrinth

Apple II — D 16,-DM
Suchrätsel
Disk-Schutz
Oktopus
Labyrinth

VC-20 — K 12,-DM
Labyrinth + 8K
Spukhaus + 16K
Assembler

TI 99/4 — K 10,-DM
Asteroiden

aus HC 6/83

VC-20 — K 14,-DM
Bomber +3K
Old Shurehand +3K
Logo +3K
Hurdenlauf +3K
Adressdatei +8K

Commodore-64 — K 12,-DM
Schluckermaxi
Synthesizer
Goldfieber

Apple II — D 16,-DM
Starwars
Zentrifuga kraft
Texteditor

ZX Spectrum — K 10,-DM
Frogger

ZX-81 — K 10,-DM
Data
Renumber

CBM 3016 — K 10,-DM
Galactica

TI-99 — K 12,-DM
Space-Defence
Street Race
Breakpoint

KASSETTENSERVICE

aus HC 1/84

VC-20 K 14,-DM
Dame
Roulette
Fishing
Computer Blues
Mad Boogy
Cool Rock

C-64 K 12,-DM
Odyssee
Galaktika
Hel-Command

ZX-81 K 10,-DM
Orion
Antares

ZX-Spectrum K 10,-DM
Oma plätschert lustig in der Badewanne
Grafik Generator

TI-99 K 10,-DM
Raumschiff Enterprise
Catch N'Gogo

Apple II D 16,-DM
Spider
Walstreet

Dragon 32 K 10,-DM
Fireball
Froghopper

CBM K 10,-DM
Munchmann

Aus HC 2/84

Atari K 10,-DM
Location

C-64 K 12,-DM
Höhle
Lander
Blumenschießen

VC-20 K 12,-DM
Nager
Seeschlacht
Star Wars

TI-99 K 10,-DM
U-Boot
Car-Racing

Spectrum K 10,-DM
Pferderennen
Laser

Apple II D 16,-DM
Chamäleon

ZX-81 K 10,-DM
Minenfeld
Break Out

aus HC 3/84

TI-99/4A K 10,-DM
Antares
TI - ärgere Dich nicht

Commodore 64 K 12,-DM
Bowling
Defender
Börse

TRS-80 K 10,-DM
Atlantic Adventure

Sharp MZ-80 A K 10,-DM
Ship Battle

Dragon 32 K 10,-DM
Invasion

VC-20 K 12,-DM
Blue Monster
Monsterjagd
Fishing

ZX-81 K 10,-DM
Chop-Lifter
Kometen

ZX-Spectrum K 10,-DM
Enterprise

aus HC 10/83

Commodore-64 K 12,-DM
Phoenix
Invaders
Fallschirm

Apple II D 16,-DM
Helikopter-Attack
Karylon

TI-99/4A K 10,-DM
Kniffel
Mauerklauer

ZX-81 16K K 12,-DM
Memory
Lift
Drakulas Diamanten

Spectrum 16K. K 10,-DM
Ufo
Lift

TRS-80 K 10,-DM
Quacrato

VC-20 K 10,-DM
Skipping
Einsiedler

Dragon 32 K 10,-DM
Chip Out
Säulen

aus HC 11/83

TI 99/4A K 10,-DM
Poker
Blackjack

ZX Spectrum K 10,-DM
Superhirn
Haushaltsrechnung

ZX 81 K 10,-DM
3-D Highway-Race
Chikago

Apple II D 16,-DM
Pyramid Builder
Survival

Commodore-64 K 12,-DM
Laser Force
Jump Man
Autorennen

VC 20 K 10,-DM
Programmreservoir
Demon Attack

TRS 80 K 10,-DM
Schiffe versenken
Mau Mau

aus HC 12/83

Commodore-64 K 12,-DM
Pilot
Spukschloß
Prallboard

TRS-80 K 10,-DM
Serpents

VC-20 K 12,-DM
Space-Zap
Texas-Kid
17+4

Apple II D 16,-DM
Sprite-Designer
Panzerjagd

Dragon 32 K 10,-DM
Grand-Prix
Panzerjagd

ZX-Spectrum K 10,-DM
Bogen

ZX-81 K 10,-DM
Astro Jäger
Snake

TI-99 K 10,-DM
Vokabeltraining
Hangman

KLEINANZEIGEN

Biete an Software

Neuer C-64 BASIC-Compiler!
Programme aufen bis 60 mal so schnell. Info 80 Pf., K. Raczek Wickrathberger 12, 5140 Erkelenz

QS Scramble von Quicksilva für **ZX-81 16K** bei uns nur DM 18,- (siehe Reviews HC 2/84), 3-D Tunnel v. New Gen. Soft. DM 25,- jetzt da: Manic Miner f. CBM 64 nur DM 35,- Computer-Store, Herzebrockerstraße 46, 4830 Gütersloh 1, Händleranfragen erwünscht, ☎**05241/27737**

● **TI-99/4A** ● Super-3D-Spiele! Topgrafik + Sound! Dalei! Grafik! Adventureprg.! **Action-Games!**... Sehr preiswert! Info 1,- DM C. Wurzer, Grüntenweg 14, 8500 Nürnberg

1A Super Software für Ihren **C-64** Cass. randvoll 20,- DM Scheck/Schein beilegen, André Pauls, Störtebekerstr. 24, 2930 Varel 4, ☎**04451/5403**

VC-64 Auflösung 100 Programme auf Cassette 200 DM, ☎**0208/682343**

Apple Disk
Tausch o. Verkauf ☎**0208/682343**

VC-64 Superangebote VC-64
Verkaufe ca. 250 Superspiele wie Frogger, Pucman, Hilfsprogramme usw. Alle Spiele < 10,- DM. Evt. auch Tausch. ☎**07803/2332** ab 14 Uhr

TOP-SOFTWARE für **ZX-81** 16-32KByte über 100 Programme aus allen Bereichen. Zusammen nur 100,- DM. Einmalig da Systemwechsel! ☎**06805/4952**

ACHTUNG VC-20/64!!
Wir haben **alles für Ihren Computer! Über 900 Programme aus allen** Bereichen **schon ab...0,50...1,-...1,90...DM.! (Kein Schund!!)** Komplette **Programmpakete schon ab 3,-DM...5,-DM...8,-DM...**und und und..!(Spitze) Z.B **Programmgeneratoren.. Statistik** und **Anwenderprogramme, Arcadespiele, Adventures und...und...und..!** Fordern Sie **heute noch** unseren **neuesten Katalog** mit vielen **Tips und Tricks, Infotafeln und Übersichten an! (Gratis!) Es lohnt sich!!** (Gratiskassette beachten!!) Aus unserem Angebot! **PRO.TEXT 64** die wohl einzigste Textverarbeitung in **Maschinensprache, Randausgleich und und und unter 10,- DM!! PRO.CALC** die **Tabellencalkulation mit Profileistung..Buchhaltung..Lagerhaltung-..Disketten..Assemblerpakete..elektronische Wörterbuch ..SUPER SPIELE!** Fordern Sie heute noch unseren Katalog **mit Gratiskassette** an!
ACHTUNG TI-99/4A!!
Ein **umfangreicher Katalog** mit vielen **Tips, Tricks und Programmbeschreibungen wartet auch auf Sie!** Und natürlich auch hier:**SUPERPREISE!! (Gratiskassette beachten!!) TESTEN SIE UNSER ANGEBOT** und die Qualität unserer Software! Für **nur 2,- DM in Briefmarken** (oder Münze) senden wir Ihnen unseren neuesten Katalog **(mit vielen Tips und Tricks..Infotafeln..)** und unsere **Gratiskassette randvoll mit erstklassigen Programen Utilities, Anwenderprogramme, Arcade, Adventure und und und !** Schreiben Sie heute noch an **S+S SOFT, J. Schlüter, Schöttelkamp 23a, 4620 Castrop Rauxel 9. (Es lohnt sich)**

● **COMPUTER-CASSETTEN** ●
10er Pack BASF-Band LHD mit Boxen, Etiketten und Einlegern C 10 C 20 C 30 C 40 DM 15.- 16.- 17.- 18.-
● **CASSETTEN-AUFKLEBER** ●
100 St. auf Lochstreifen 5,- DM
120 St. auf A4-Druckbögen 7,- DM
● **VIDEO-CASSETTEN** ●
Domphon VHS E-180 17,80 DM
Christomenia-Cassettenstudio Postfach, 3584 Zwester, ☎**05626/281** Versand per Rechnung ab 20,- DM

● **TI-99 Spitzensoftware TI-99** ●
Top-Spiele in Ext. + TI-Basic!! Info gegen 1 DM bei C. Winter, Manderscheiderstr. 35a, 6 Frankfurt 71

C-64: Verkaufe Spiele von USA-Firmen. Alle unter 30,- DM mit deutscher Anleitung. Felix Dannegger, Hadorferstraße 5 B, 8135 Söcking oder ☎**08151/15803**

● **VC-20** ★ **CBM-64** ★ **ZX Spectrum** ●
● **3 DEEP Space** ★ Echte **3D-Grafik** ●
● nur **DM 40.** Info/Best.: hsd-soft. ●
● Postfach 1418, CH-6020 Emmenbrücke ●

TI-99/4A Superangebote TI-99/4A
TI-Basic + Extended Basic
Axel Zillner, Loferer Bundesstraße 10, A-5700 Zell am See
TI-99/4A Super PGM'S TI-99/4A
TI-99/4A TI-99/4A
TI-99/4A
Tolle PGM'S zu keinen Preisen!

TI-99/4A Tausch & Verkauf ● ● ● ● ● Infogegen R^P, TI+Ext. Basic!!! ● ● ● ● V. Biedermann, Zinkmattenstraße 13 ● ● 7800 Freiburg ● ● ● ● ● ● ● ●

● ● **ZX-81** Verkaufe wegen Hobbyaufgabe meine Software z. B. 3D-Madzog, 3D-Defender, Flugsimulation, 3D-Autorennen, Life, Atlantis usw. Für 120 DM. Schein beilegen oder NN. A. Baumann, 1000 Berlin 65, Prinzenallee 60

C-64 Software ab 50 Pf. Liste 1,- DM T. Hoeppner, 2 Hamburg 74, Jenkelweg 6

Nur die VC-20 Grundversion????
Trotzdem Flugsimulator, Pac-Man, 3D-Games, Crazy Kong, Defender, Frogger, Scramble, Space Invaders, Centipede, Meteor's, Synthesizer..! Alle reine Maschinensprache! 2,- DM pro Spiel! Info gegen 80 Pfennig bei A. Gauger, Josef-Strährer-Weg 13, 7505 Ettlingen

VC-20 BASIC-Compiler nur DM 50,- Info 80 Pfennig, Klaus Raczek, Wickrathberger Str. 12, 5140 Erkelenz

● **TI-99/4A: VC-64: ZX-81: APPLE II** ●
● Riesiges TOP-Angebot an SOFT- ●
● WARE BILLIGST abzugeben! ●
● TEXADOR, Kaulbachweg 3, 7 Stuttgart 1 ●

CBM-64-CBM-64-CBM-64-CBM-64-CBM-64
Biete gute Software für jedermann Viele Anwender- und Spielprogramme!! Gratisliste bei: Postlagernd Nr. 012108 B 1000 Berlin 12

C-64-Programmtausch oder Unkostenb. M. Dörr, Seifgrundstr. 6, 6380 Bad Hbg. ☎**06172/302735** ab 19 Uhr

CBM-64 ● **SOFTWARE**
Liste gegen Freiumschlag H. Zielinsky, Speringsweg 2, 5000 Köln 30

CBM-64 SOFTWARE Verkaufe gesamte Software > 35 Disk! (über 400 Prg.) Disks auch einzeln abzu. Gratis Info: G. Schuller, Untere Klaus 95, A-8970 Schladming

Verkaufe **VC-64** Software. Block für 30 Pf. Ch. Westerberger, Taschnerstraße 43, 6000 Frankfurt 60, Liste f. Freiumschlag

Commodore 64
Supersoftware aus USA
Alle in Maschinensprache
Info gegen 1,50 DM
Renard Herkt, 1 Berlin 47, Fritz Erler-Allee 116

TI-99/4A Neue Spiel-Software! Infos nur gegen Freiumschlag! Michael Silberberg, Berlinerstraße 10, 5657 Haan 1, Suche gebr. **Spectrum**

TI-99/4A: Bior., Bruchrechnen, Bundesliga, Spiele und diverse Programme, preiswerte Info gegen Rückumschlag. B. Knedel, Tulpengasse 16, 3171 Weyhausen ☎**05362/71187**

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
● **COMMODORE 64** ●
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
● nicht **MASSE**, sondern **KLASSE**! ●
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
● Nur Top-MC's für **C-64!** Info ●
● 80 Pf. in Briefmarken bei: A. Ost, ●
● Neuweiherstr. 3, 8500 Nürnberg 30 ●
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Commodore VC-64
Super Spitzensoftware
TOP-Spiele, Info gegen 1,30 DM, C. Rech Mühlheimerstraße 84, 4300 Essen 1

★ **TI-99/4A** ★ Deutsches Handbuch für den Editor/Assembler 120,- DM Wickert, Müllerstraße 59A 1000 Berlin 65 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

VC-20 Programme, Liste gegen 1,- DM in Briefmarken an, M.-L. Prayon, 6053 Obertshausen, Hasenwinkel 32

NEU ★ ★ **– COMPUTERLOTTO –** ★ ★ **NEU**
Der **TI-99/4A** erm. Ihre LOTTOZAHLEN fert. Prog. auf Kass. + 1 tolles Action play bei -NCP- gegen 5,- DM Schein in Briefumschlag, sofort lief. – NCP, Postfach 9, 4710 LH 2 – –

VC-20: Verkaufe meine VC-20 Software. Über 100 Programme zum Selbstkostenpreis. Liste gegen Freiumschlag Suche **VC-64** Software
Albert Stenger, Kleemannstraße 39 8757 Karlstein, ☎06188/5304

VC-20 Programme ☎05194/34946
60 Module 30 DM = 3 Cassetten
80 8-32K 30 DM = 5 Cassetten
130 GV+3K 30 DM = 3 Cassetten
Alle Programme nur 75,- DM, Cassetten umsonst, Pro Disk 6,- DM

■ ■ ■ ■ **Texasoft bietet an** ■ ■ ■ ■
■ Action-Spiele auf Cassetten ■
■ für Grundgerät **TI 99/4 u. 4A** ■
■ Volltreffer: Rotor DM 17,50 ■
■ Info (Rückporto) von TEXASOFT ■
■ ■ 8 München 19, Herthastr. 26 ■ ■

Commodore 64
Neu! Spitzensoftware zu unglaublichen Preisen. Anwenderprogramme, Spiele Textverarbeitung, Dateien. Ihre Listings werden wunschgemäß eingegeben und laufähig geliefert! Schnellste Bearbeitung. Info gegen Rückporto. Peter Weber, Am Hasenberge 26, 2000 Hamburg 63

Spitzensoftware aus England -Arcade-Spiele, Adventures für **VC-20, Commodore 64, ZX Spectrum,** sofort Gratis-Info anfordern bei Rothfuss KG, Güntterstraße 45 7142 Marbach

Suche Software

VC-20: Verkaufe meine VC-20 Software. Über 100 Programme zum Selbstkostenpreis. Liste gegen Freiumschlag. Suche **VC-64** Software Albert Stenger, Kleemannstr. 39 8757 Karlstein, ☎**06188/5304**

TI-EX-Basic-Modul zu kaufen gesucht. H. Kleine, Breitenhees 6, 2400 Lübeck 16 ☎**0451/692085** ab 20 Uhr

Suche Schnittstelle C-64
Wer verkauft Schnittstelle von C-64 zu Olivetti Typenradmaschine Praxis 30? Auch gebraucht! G. Mosblech, Postf. 2207, 5080 Lüdenscheid

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
★ **Programmierer!** ★
★ Wenn Sie ein hervorragendes ★
★ Game für **Atari, VC-20 oder CBM-64** ★
★ entwickelt haben und Sie der ★
★ einzige Urheber und Rechtsinhaber sind: Dann übernehmen wir ★
★ als große Vertriebsfirma in ★
★ diesem Bereich die Vermarktung ★
★ Ihres Programms!!!!!!! ★
★ Unser Know How – Ihr Verdienst ★
★ A.C. Tocklenburg, Itzehoer Weg 5 ★
★ 2000 Hamburg 20, ☎**040/4801606** ★
★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Für **TI-99/4A** Steckmodule "Dateiverwaltung und Analyse" + "Text – Datenverwaltung" gesucht. ☎**0711/5490020**

Suche für **TI-99/4A** Steckmodul Extended-Basic, ☎**06121/461493**

Suche **VC-64** Progr.: M. Speckenbach, Kamperweg 302, 4000 Düsseldorf 12

★ ★ **CBM 64** Haushaltsprogramm ★ ★ 11 Konten, ca. 1000 Buchungen P.M. Auch ohne Floppy komfortabel. 20,- DM Info gegen 0,80 DM. F. Hornung Seewiesen 1, 7410 Reutlingen 28

Biete an Hardware

Dragon 32 +Software für 500,- DM H. Bressler, Buchenfleckenstraße 7 6750 Kaiserslautern 31

1 Monat alter ZX-81+Spiele+16K RAM Pack für 275 DM bei Sascha Keim, Krebsmühlenring 5A, 8631 Ahorn

■ ■ ■ **Spectrum-Hardware** ■ ■ ■
■ Superhardware aus Großbritannien, Gratis-Info von U. Kunz ■
■ Junge Hälden 3, 7500 Karlsruhe 41 ■

Biete an Hardware

● ZX Spectrum ● ZX Spectrum ●
● Full FP Compiler 16/48 59,50 DM ●
● IS Compiler " 49,50 DM ●
● BETA BASIC " 49,00 DM ●
● Extend Spectrum Basic " 27,00 DM ●
● Spectrum CESIL " 27,00 DM ●
● Magic Castle (Adv.) 48K 25,00 DM ●
● Diamont Trail (Adv.) 48K 25,00 DM ●
● Microbot 48K 29,50 DM ●
● Info 1,- Vork. o. Nachn. + Geb. ●
● M. Kluge, Goeben 18, 4000 D'dorf 30 ●

● TI-99/4A + Rec.Kabel – Schachmodul + Joyst. VB 349 DM, ☎02761/63970 ●

VC-20 ● VC-64 ● VC-20 ● VC-64 ● VC-20
VC-20 3-fach Moduladapter 85 DM
VC-20 8K RAM Erweit. m.Sch. 115 DM
VC-20 Epromkarte 49 DM
VC-20 5-fach Moduladapter 149 DM
VC-20 40/80 Zeichenkarte 229 DM
VC-20 SUPER TOOL Modul 119 DM
VC-64 SUPER TOOL Modul 129 DM
Schnell-Save + Programmier-Modul mit 25 neuen Basicbefehlen und 10 x schnell. Kassette. Floppyzeit
VC-20 64K Erweit. voll schaltbar.
VC-64 Epromkarte 55 DM
VC-64 2-fach Moduladapter 69 DM
VC-20/64 Mithörverstärker 19 DM
VC-20/64 Resettaster 9 DM
VC-20/64 Recorderinterface 55 DM
VC-20/64 Pilotenjoystick 44 DM
VC-20/64 PIO IN/OUT Modul 79 DM
VC-20/64 Eprompogrammier. 175 DM
VC-20/64 Dauerschuß-Interface
Dauerfeuer f. jeden Joyst. 36 DM
Datenkassetten C60 Stück 1 50 DM
Stecker, Paddle, Staubschutzhauben usw.
VC-20/64 **Spiele + Programm.** 3 DM
Neues Spitzeninfo 2,- DM in Briefmarken.
Bestellung nur per Nachnahme.
MÜKRA, Brodnerweg 15, 1 Berlin 45

Verkaufe **VC-20** + **VC-1530** Datasette + Bücher – Software (cirka 150 Programme) Preis VB 500,- DM
Suche **VC-64** + Software
Angebote an Wilfried Rode
Wippingerstraße 3, 2991 Kluse

★ **ZX-Spectrum ZX-81 VC-20** Hardware
★ Zubehör zum Selbstbau zu günstigen Preisen. Info mit Freiumschlag anfordern: Baltes,
★ ★ ★ ★ Nordring 60, 6620 Völklingen

Verkaufe **Spectrum 48K** mit Monitor anschluß + Taco Monitor grün + Bücher + 100! Top-Programme VB 990,- DM, ☎**04106/60922** ab 19 Uhr

VC-20/C-64 Modul-Kopierer: Kopiert jedes ROM-Modul. Fertiggerät 98,- DM
Genech, Derner Straße 363,
4600 Dortmund 14, Info gegen Rückporto

TI-99/4A 3 Monate + Joysticks + Spiele + Kabel + Anwenderbuch 500,- DM ☎**0221/811956** ab 18 Uhr

● ● ● ● **ZX-Spectrum** ● ● ● ●
● Verkaufe für Spectrum: ●
● EPSON RX80 + Interface + Soft- ●
● ware (Drucker) für 800,- DM ●
● E. Schreiner, Land-Au 2, ●
● 8360 Deggendorf ●

Peripherie 2. C-64 m. Garantie: 4040-Floppy, 3022-Drucker, Fart-Monitor, IEC-Bus + 2 PP-Kabel. Bücher: 64 intern, Tips und Tricks d. gr. Floppy-B., 64 f. Profis, CBM-Comp.-Handbuch, 6502 u. 6502-Anwendungen v. R. Zaks. PRG: Assemb. u. M-Monitor in M-Spr. VB 5500,- DM ☎**0831/81968**

★ ★ ★ **SPECTRUM** ★ ★ ★
★ Profitastatur 185,- ★
★ Lightpen 95,- ★
★ Programmierbares Joy- ★
★ Stickinterface 128,- ★
★ Quickshot-Joystick 39,- ★
★ Erw. a. 48K 98, 80K 198,- ★
★ Bei Vork. 3,- bei Nachn. 8,- ★
★ Porto u. Verp., FINCKH, 7475 ★
★ Meßstetten, Am Wechenwang 17 ★

Soft und Hardware für **VC 20**

8K Speichererw. m. Sch.	100.--DM
16K Speichererw. m. Sch.	160.--DM
64K RAM Karte	240.--DM
Programmierhilfemodul	60.--DM
Graphicmodul ohne 3K	60.--DM
Maschinensprachmodul	60.--DM
Modulbox 5 Steckpl	160.--DM
Modulbox 2 Steckpl	65.--DM
40/80 Zeichenkarte	230.--DM
Epromm Karte	50.--DM
Joystick	40.--DM
Softswitch m. schnell.	100.--DM
Quick Save	60.--DM
Basic 2000	160.--DM

über 200 Prg. Info gegen 2.--DM in Briefmarken von
Norbert Flesch Scheideweg 63 G
4650 GELSENKIRCHEN

ZX-81 + **16K** + Software 350,- DM,
R. Kucharski Kortumstr. 130, 4630 Bochum

Suche Hardware

C-64 Interface für USERPORT zum Anschluß von MÄRKLIN-Eisenbahn Wandel J-Machern-Str. 8, 6450 Hanau 7

Verkaufe **VC-20** + **VC-1530** Datasette + Bücher + Software (cirka 150 Programme) Preis: VB 500,- DM
Suche **VC-64** + Software
Angebote an Wilfried Rode,
Wippingerstraße 3, 2991 Kluse

Drucker für **VC-20/64, Apple, Atari, SHARP, Genie usw.**
STAR gemini 10x 939,- DM, deutsches Handbuch!!
Wo? Bei **MACHO** ☎**0611/733242**

Suche 1 Kabel für Cassettenrecorder für **TI-99/4A**, Durek Drago, 8550 Forchheim, Zweibrückenstraße 28, ☎**09191/60249**

Datasette für **VC-64** ☎**07256/5173**

Suche dringend Ext. Basic für **TI-99** ☎**06053/2606** ab 17 Uhr

Tausch

Tausche **Spectrum** + **C-64** Programme Liste an Andreas Goldmann, Kösterfeldstraße 13, 2190 Cuxhaven oder ☎**04721/48673**

VC-20 Tausche u. gegen Selbstkosten, Info gegen Freiumschlag von Stefan Kirch, Bismarckstr. 1, 4040 Neuss

Tausche **Spectrum SW** ☎**02203/64597**

Verschiedenes

Basic-Kurs VC-20 + VC-64
Kompakt-Kurs I + II Teil mit Kassette zu verkaufen. Information: Rolf Freitag, Kreisenaustraße 87, 4600 Dortmund 1 ☎**0231/825826** oder gegen 80 Pfennig Rückporto

HÜBSCHE JUNGE DAMEN aus nah u. fern suchen Briefwechsel, Freizeitgestaltung, Urlaub, Heirat, etc. **Fotoprospekt** kostenlos! D.Rothe, 1Berlin, Postfach 270/U



Suche Software-Autoren, deren Programme ich verkaufen kann. Zahle gute Provisionen. Heinz H. Habeck, Postfach 1263, 5870 Hemer, ☎**02372/73404**

★ ★ ★ **Der Commodore 64 Club** ★ ★ ★
Superprogramme z. B. Simon's Basic mit Demo, Frogger, Soccer, Schach aber auch Datenverwalt., Logo usw. Auch Tausch möglich, Liste von Peter Schwarze, Kasselerstraße 8
3549 Dreuna ☎05693/7007, 9-16 Uhr

Verkaufe für TI-9/4A Rec.-Kabel zum Preis von 25,- DM
B. Stormer, Postfach 1472
5603 Wülfrath ☎**02058/3321**

Gezinkte Spielkarten z. Zaubern d. Höchste Spiel 52 Bl. 20,- DM Schein od. V-Scheck. O. U., 8 Mü. 45, Postf., ☎**089/1503253**
Org. Dudelsack, spielbar, i. schottisch Tartan, 269-sende Bild, O. Utzmeier, 8 München 45, Postf.

Biete an Software

■ ■ ■ **VC-20 SOFTWARE** ■ ■ ■
Absolute Spitzenprogramme, F. Kuthe!, Herm.-Simon-Straße 4, 7890 WT-Tiengen 2

TI-99/4A: Bidr., Bruchrechnen, Bundesliga, Spiele und diverse Programme, preiswert, Info gegen Rückumschlag, B. Knedel, Tulpengasse 16, 3171 Weyhausen, ☎**05362/71187**

CBM 64: TOP-Spiele und **Profi**software gegen Unkostenbeteiligung oder Tausch, Info gratis! ☎**02053/40236**

CBM 64 und VC-20: Spitzensoftware aus allen Bereichen in großer Auswahl-**Maxiliste 1,- DM** bei T. Hanne, Hertastraße 24, 4650 Gelsenkirchen

ZX-81/16K Append+Verify+Renumber + gleichzeitige Abarbeitung von 2 BASIC Progr. für 20,- DM (Schein) auf Programmkassette, Bodo Metzdorf, Am Eiland 12, 2370 Rendsburg

CBM 64
Verkaufe meine gesamte Software (200 Programme) nur auf Diskette für 160,- DM, ☎**0201/748293** ab 19 Uhr

■ **TI-99/4A** Superspiele in Ext. ■ Dschungel Pit, Alpha Alarm, Dracula und noch viele Spiele mehr. Super Sound, 3D-Effekt, ☎**02226/7440**

CBM 64: 10 Spitzenspiele 35,- DM. Einwandfrei auf Disk oder Cassette, Liste! A. Nöbel, Graefestraße 40, 1 Berlin 61

VC-20 Software hat Th. Krienke, 2400 Lübeck, Schaluppenweg 2, Liste gegen 80 Pfennig in Briefmarken

● **ZX-81**-Sensation: **Hires**-Programme ● nur **10,- DM**, MCoder, Toolkit nur **11,- DM**, ● Mazogs, Pacman, Frogger usw. nur ● **10,- DM!!** Sofort **Gratis-Info** an ● fordern bei: Robert Engstler ● ● ● ● Postfach, **A**-4490 St. Florian ● ● ● ●

Suchen Sie ★★VC-20★★-Programme? Bei uns finden Sie die besten am billigsten. Tausch möglich. INFO gegen Freiumschlag: H.-J. Speck, Epernayerstraße 14, 7505 Ettlingen

VC-20 Software-Tausch und Verkauf, W. Stromski, Waldeckerstraße 52, 5000 Köln 80 ☎**0221/613067**

Lohn/Einkommenssteuer-Programm 83 27 KB für **VC-20/C-64** Disk./Kassette 44,- DM von HP. Junczyk, An der Steinenporz 11, ☎**02205/6154**

C-64 ca. 500 Programme günstig zu verkaufen, ☎**0561/83579** nach 19 Uhr

CBM 64 ★ ★ ★ **CBM 64** ★ ★ ★ **CBM 64**
Löse Sammlung auf, je 40 Programme 50,- DM, ☎**02150/2158** ab 16 Uhr

CBM 64 Tausch+Verkauf ☎**02235/78802**

ZX Spectrum Spitzensoftware zum ● Einheitspreis von 10,- DM bei ● Hans-J. Schmidt, Max-Planckstraße 25, 4152 Kempen 1, ☎**02152/4934**

Verkaufe meine **VC-20** Software, Info gegen 80 Pfennig, bei F. Harbort, Postfach 102, 6554 Meisenheim

● **TI-99/4A** ● Super-3D-Spiele! Topgrafik + Sound! Date! Grafik! Sehr preiswert!!! Info 1,- DM, J. Wurzer, Grüntenweg 14, 85 Nürnberg 50

TI-99/4A: SUPERSPIELE in Ex-Basic Schlussverkauf! Jetzt zugreifen! 11 Superarcadespiele auf CC statt 105,- DM nur noch 30,- DM!!! Von Frogger bis Defender! ★ SUPER ★ Nutzen Sie Ihre Chance! JETZT! Action, Spannung, Spaß! Topgrafik! Da zeigt der TI was er kann!!!! Ausführliche INFO (RP) B. Walter, Pforzengartenweg 57, 6230 Frankfurt 80

Commodore 64 alle Programme ☎**0201/602706**

CBM 64 75 Programme (Soccer, Kong, Schach, u.v.m.) für nur 50,- DM (Cass. + Porto + Bearb.) an Kannengießer, Göppinger Straße 1, 7320 Göppingen

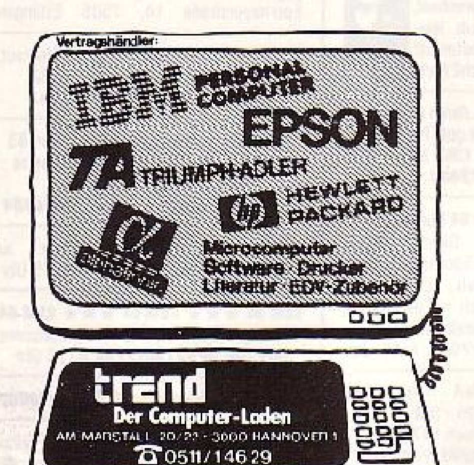
VZ 200 / LASER 210: Pac-Man, Boa, Adventures usw. Bei E. Jurschitza, Ellensindstraße 7A, 8900 Augsburg 21

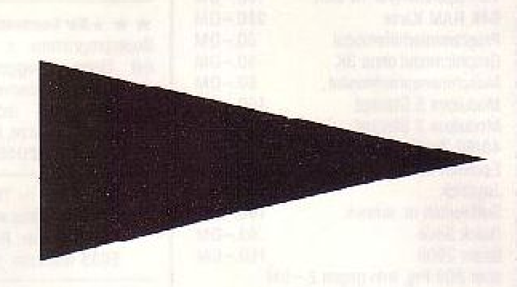
Spectrum 48K: Figther Pilot
Das Flugsimulationsprogramm.
Figther Pilot schlägt alle bisher erschienenen Programme. 3 D Sicht aus dem Cockpit. Darstellung der sich bewegenden Instrumente. Sie fliegen die Dougl. F-15 Eagle Trainieren Sie Landungen, Luftkampf, Blindflug usw. Joystick kompatibel. Deutsche Anleitung. Preis: 37,- DM, F. Reitemann, Heinrichstraße 93, 4000 Düsseldorf 1 ☎**0211/636078**











Auftrag für Gelegenheitsanzeigen in Homecomputer

An Homecomputer
Westring 59c
Postfach 629
3440 Eschwege

Unter der Rubrik „Kleinanzeigen" veröffentlichen wir Gelegenheitsanzeigen für Verkaufsangebote, Kauf- und Tauschgesuche, Kontaktaufnahme bzw. Erfahrungsaustausch usw.

Preise für „Kleinanzeigen":
Private Gelegenheitsanzeige je Druckzeile 5,— DM inkl. MwSt. Chiffregebühr je Anzeige 10,– DM.

Gewerbliche Gelegenheitsanzeige je Druckzeile 7,— DM inkl. MwSt. (dürfen nicht unter Chiffre erscheinen).

Name und Adresse ______________________

______________________ Abo.-Nr. __________

Unterschrift ______ Ich zahle sofort nach Rechnungserhalt. ______ Datum

Ich wünsche folgenden Text zu veröffentlichen:

Zutreffendes ankreuzen

suche ☐ Software — suche ☐ Hardware — ☐ Tausch — ☐ Vorsch.

biete an ☐ Software — biete an ☐ Hardware — ☐ Kontakte — ☐ Chiffre

MANIC MINER
für den ZX Spectrum
Einfach toll, was Willi im verlassenen Bergwerk erlebt, wo er von einem Stollen zum jeweils nächsten gelangen muß. Die Grafiken sind so vielfältig wie bei keinem anderen Spiel. Ein Programm, bei dem selbst das Zuschauen enorm Spaß macht und das bei keinem Spectrum-Freund fehlen darf.
DM 45,–



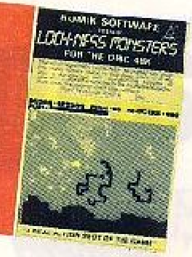
PSSST
f. d. ZX Spectrum 16 & 48K
Eine völlig neue schöne Spielidee: Robbie Robot züchtet in seinem Garten wunderschöne Blumen. Mit verschiedenen Sprays versucht er die gefräßigen Insekten fernzuhalten, bevor diese die Pflanze auffressen.
DM 35,–



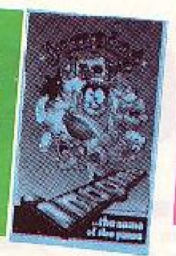
JETPAC
f. d. ZX Spectrum 16 & 48K
Die interstellare Transportkompanie liefert Ersatzteile für Raumschiffe zu allen Planeten. Sie als Testpilot müssen diese zusammenbauen und darauf vertrauen, daß sie wieder funktionsfähig sind.
DM 32,–



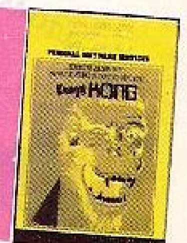
Loch Ness Monsters
für den Oric 48K
Das legendäre Urtier hat sich zur Abwechslung einmal stark vermehrt und stellt dadurch eine Gefahr dar. Bekämpfen Sie es mit Harpune oder vergifteten Fischen. Sehr originell und spielstark!
DM 38,-



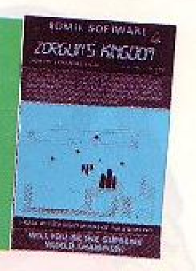
Jumping Jack
f. d. Spectrum 16/48K
Ein Spiel, bei dem auch die Zuschauer auf ihre Kosten kommen, wenn Jack versucht, von einem Laufband auf das nächste zu springen. Spannung garantiert. Ein Riesenspaß!
DM 32,00



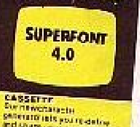
Krazy Kong
für den ZX-81 16K
für den Spectrum 48K
Befreien Sie Jane, falls Sie vor dem verrückten Affen keine Angst haben. Ein Klassiker der Computerspiele, der in keiner Sammlung fehlen sollte!
Spectrum **DM 29,-**
ZX-81 **DM 24,-**



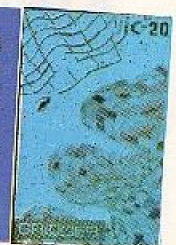
Zorgons Kingdom
f. d. VC-20 + mind. 48K
Eine Mischung aus Abenteuer- und Geschicklichkeitsspiel. Dringen Sie vor bis zum Monster Zorgon! Sehr abwechslungsreich und interessant. Joystick- oder Tastenbedienung möglich.
DM 39,50



Superfont 4.0
für den Commodore 64
Zeichengenerator zum einfachen Erstellen selbstdefinierter Zeichen. Gute Beschreibung und Dokumentation in englischer Sprache.
DM 38,–



Gridder
für den VC-20 o. Erweiterung
Durch Nachfahren der Linien werden Rechtecke auf dem Bildschirm ausgefüllt. Sehr unterhaltsam, guter Sound.
Joystick- oder Tasterbedienung
DM 39,50
für den Commodore 64
Beschreibung wie VC-20 Gridder
DM 51,–



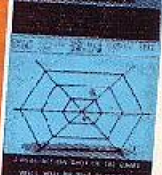
Superscramble
für den Commodore 64
Superschnelles Arcadegame.
DM 51.-



HUNGRY HORACE
für den Commodore 64
Horace bei seiner Wanderung im Park, wo er allerlei Unfug treibt.
Ein sagenhaft schnelles und unterhaltsames Spiel, das die ganze Familie begeistern wird.
Neu! **DM 48,–**



DICKYS DIAMONDS
für den Commodore 64
Dicky, die Eule will die Diamanten zurückerobern, die Stephen, die Spinne gestohlen und in ihrem Netz versteckt hat. Ein variantenreiches Spiel. Durch Menüwahl 70 verschiedene Spielstufen einstellbar. Wirklich guter Sound mit einem kompletten klassischen Lied. Ein Spiel, das Freude macht.
Neu! **DM 45,–**



Hustler
f. d. Commodore 64
Sechs-Loch-Billard können Sie mit diesem Programm an Ihrem Fernseher spielen. Für einen oder 2 Spieler, verschiedene Spiele möglich. Joystick- oder Tastenbedienung. Sehr gute Grafik, ausgezeichnete Handhabung.
DM 41,00





STRATEGIC COMMAND
für den DRAGON 32
Ein Strategiespiel für zwei Spieler, das enorme Geschicklichkeit erfordert. Ziel des Spieles ist es, die gegnerische Hauptstadt einzunehmen.
DM 39.50



ROMIK CUBE
für den Dragon 32
Der Zauberwürfel jetzt auch für Ihren Dragon. Die Kassette enthält 3 verschiedene Spielprogramme:
1. Der gewöhnliche Würfel
2. Der dreidimensionale Würfel
3. Der Zinwürfel
Mit guter Beschreibung und Beispielen.
Der Knobelspaß für lange Winterabende!
DM 48,–



THE ZX81 PUSH-BUTTON KEYBOARD.

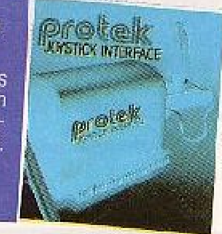
SUPER NINE
für den 1K ZX-81
Neun Spiele für den kleinsten ZX auf einer Kassette! Für jeden Geschmack das Passende dabei.
DM 39.50

SPACE ATTACK
für den VC-20 o. Erw.
Ein Spiel, das Geschicklichkeit erfordert!
Du als Pilot eines intergalaktischen Kriegsschiffes mußt Dir den Weg durch die Flotte der feindlichen Raumschiffe bahnen.
DM 39,50



Aufsatztastatur
für den ZX-81
Bringt eine wesentliche Arbeitserleichterung am ZX-81! Einfachste Montage in wenigen Minuten. Funktioniert prima. Deutsche Anleitung ist beigefügt.
DM 48,00

Protek Joystick Interface
für den Spectrum
Ermöglicht den Anschluß eines Joysticks, mit dem 9-Pin Stecker wie er an Atari u. Commodore-Geräten üblich ist z. B. Quickshot Joystick.
DM 78,00



De Luxe Joystick
„Quickshot"
für VC-20 und Atari
für schnellere Aktionen:
- 2 Feuerknöpfe zur Auswahl
- handgerecht geformter Knüppel
- sehr stabil
- extra langes Kabel
Preis pro Stück **DM 65,–**

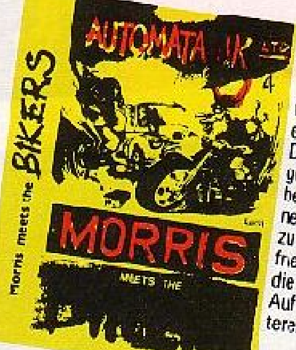


WICOSOFT * Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 0 56 54 - 6182
Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!

WICOSOFT präsentiert: Das AUTOMATA UK Ltd. Programm aus England.

für Spectrum 48K

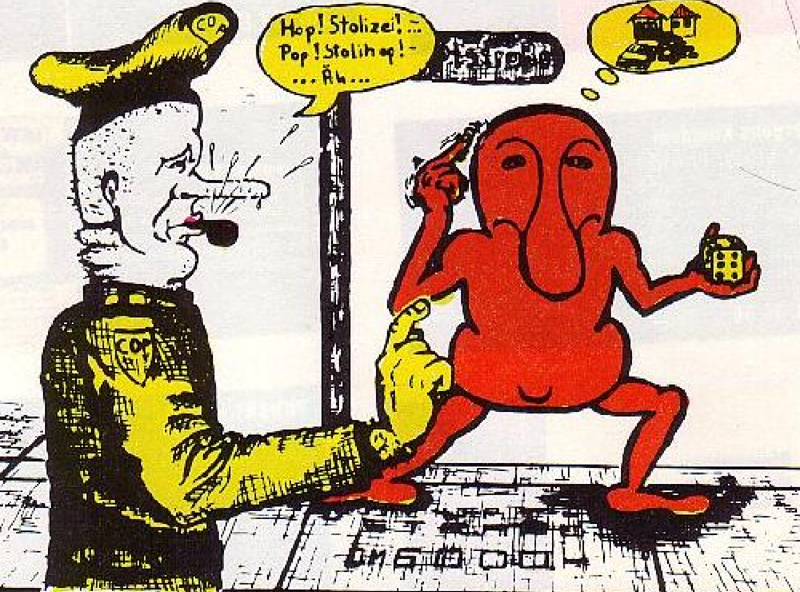
Gehen Sie in das Gefängnis



Morris meets the bikers

für ZX-Spectrum 16/48K
Piman in Aktion! Eine lustige Verfolgungsjagd von einer Ebene in die nächste. Der kleine Morris muß sich gegen die wilden Rocker behaupten um durch alle neun Etagen in die Freiheit zu gelangen. Ein weiteres friedfertiges Spiel für alle, die gerne fröhlich sind. Auf der Rückseite ein weiterer original Piman-Song.

DM 41,-



Neues vom Piman

Deutsche Version des beliebten Spiels um Geld und Macht!

DM 41,-



Uncle Groucho

für Spectrum 48K
Ein neues, spannendes Adventure von den Pimania-Leuten. Mein Name ist Uncle Groucho, gewinnen Sie eine dicke Zigarre......
Der erste, der den bisher unbekannten Onkel Groucho korrekt identifiziert, erhält als Belohnung eine Reise für 2 Personen nach Hollywood und zwar mit der Concorde ab London.
Toll, was?
Wie das legendäre Pimania-Programm, so ist auch das neue Adventure voller Gags und Überraschungen.
Auf der Rückseite wieder ein Song mit "Lady Clair Sinclive, The Piman u. Gerry mit der Gruppe Afric's".
Ein Spitzenprogramm, das jeder Piman-Fan haben muß!

DM 48,- BUNNY plus E.T.a.

für jeden ZX-Spectrum
Zwei unkriegerische Spiele auf einer Kassette. Auch bei E.T.a. sind Englischkenntnisse von Vorteil.

DM 19.50

BEST POSSIBLE TASTE

für den ZX-81 1K
Das Bestmögliche für den 1K ZX-81!
30 Spiele auf einer Kassette!
Horrorscope, Bad Spells, Der Führer, Acne, Kick The Bucket, Horserace, Royal Flush, Funny Valentine, Pox, Dole, Stork, Growing Up, Life Support, Tumbling Dice, Fairies, Find The Number, Reagan, Crystal Ball, PS and QS, Genesis, God, Noahs Ark, Plagues, Goliath, Jonah, Merry Christmas, Lies ...

DM 19.50

PIMANIA

für ZX-81 16K
für ZX Spectrum 48K
für Dragon 32
Das sensationelle Adventurespiel aus England. Bisher ist es noch niemandem gelungen, Pimanias Rätsel vollständig zu lösen. Dem ersten, dem dies gelingt verspricht der Hersteller einen Preis von £6000 (z.Zt. ca. 24000,- DM).
Pimania ist voller Musik, Cartoons, Songs und Tänzen.
Geschossen wird hier nicht! Das Spiel kann eine Woche dauern oder auch ein ganzes Leben. Du findest eine Menge ungewöhnlicher, geheimnisvoller Dinge. Gut, daß Du das Spiel in jeder Phase sichern kannst, nachdem Du herausgefunden hast, wie!
Die englische Computerszene hat PIMANIA zum besten Adventure, das jemals für Sinclair und Dragon Computer geschrieben wurde, erklärt.

Auf der Cassetten-Rückseite der Original-Pimania-Song mit Clair Sinclive and The Mystery Man

Englischkenntnisse sind notwendig! **DM 39.50**

DRAGON SPECTRUM SPECTACULAR — DOODLES & DEMOS

A PACK OF BRILLIANT AUTOMATIC DEMONSTRATION PROGRAMS. PERFECT FOR THE HOME & TRADE ALIKE plus SELF-TEACHING GRAPHICS DESIGNING AND DRAWING PROGRAM, COMPLETE WITH SIMPLE FULL INSTRUCTIONS

THE SELF-TEACHING USER-DEFINED GRAPHICS PROGRAM, plus A BUILT-IN LIBRARY OF READY-MADE SYMBOLS, including GREEK, RUSSIAN, HEBREW, ARABIC, MATHS, CHESS, FOOTBALL, INVADERS, PACMAN, FROGGER, AND HUNDREDS MORE ALL AT the touch of a key.

Ein Paket brillanter automatischer Demoprogramme. Perfekt für Heim und Geschäft.
Plus Lehrprogramm zum Selbsterstellen von Grafiken. Vorhandene Zeichensätze - z.B. Griechisch, Russisch, Hebräisch, Arabisch, Mathe, Schach, Fußball, Invaders, Pacman, Frogger, usw. - Hunderte weitere durch einfache Kommandos selbst zu erzeugen.

DM 19.50

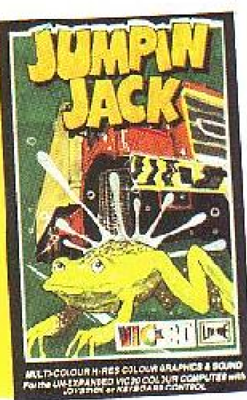
WICOSOFT * Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 05654-6182

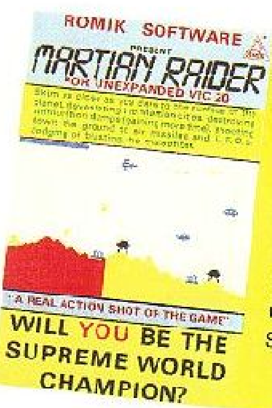
Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!

Jede Menge neue Spiele

Jumpin Jack
für den VC-20 o. Erw.
Das beliebte Froschspiel in perfekter Aufmachung. Ein Spiel – nicht nur für Grüne.

DM 45.50





MARTIAN RAIDER
für den VC-20 o.Erw.
Im Tiefflug rast Dein Jet über den Planeten und bekämpft die Städte der Marsianer. Zerstöre die Munitionsdepots, schieß die Ufos und Bodenraketen ab. Vorsicht vor den Meteoriten, denn jeder könnte Dein letzer gewesen sein.

DM 39.50



Der Bestseller

Abenteuerspiel in deutscher Sprache.

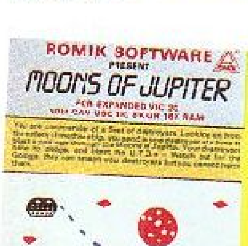
Finden Sie die verborgene Pyramide in der Wüste.

DM 19.50



Skramble
für den VC-20 o. Erw.
Eine der besten Scramble-Versionen auf dem Markt. Superschnell. Tolle Grafik. Guter Sound. Joystick oder Tastenbedienung.

DM 39.50



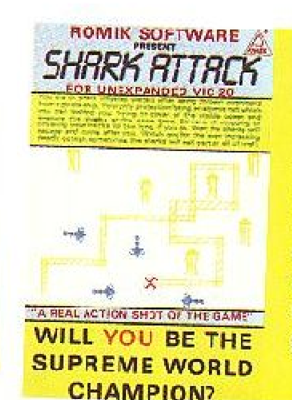
MOONS OF JUPITER für den VC-20 m.Erw. (3 8 o. 16K)
Du bist Commander einer galaktischen Flotte. Während die Flotte das Mutterschiff begleitet, sucht ein Raumschiff die Passage zwischen den Jupitermonden. Riskante Ausweichmanöver sind nötig. Achte auf die Ufo der Gologs. Sie wollen Dich vernichten.

DM 39.50



MULTISOUND SYNTHESIZER
für den VC-20 o.Erw.
Der Synthesizer für alle Computermusik-Freaks! Extrem flexibel. Alle denkbaren Musik- und Spezialeffekte.
4 zu kombinierende Grundkomponenten vorhanden: Musik, Rhythmus, programmierbare Musik und Toneffekte. Eines der stärksten Programme von ROMIK.

DM 39.50



SHARK ATTACK
für den VC-20 o.Erw.
Du schwimmst in dem von Haifischen wimmelnden Meer, nachdem Du aus dem Piratenschiff entkommen bist. Deine einzige Waffe ist ein Netz, welches Du hinter Dir herziehst und mit dem Du die Haie fangen kannst.
Hüte Dich anzuhalten. Die Haie lauern gierig auf Dich.

DM 39.50

KATALOG ANFORDERN (Schutzgebühr 5,- DM)

WICOSOFT * Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 05654-6182
Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!

ZX3002	Automata **Pimania**	ZX 81 16K	39,50 DM
DR5003	Automata **Pimania**	Dragon 32	39,50 DM
SP4006	**Automata Dragon Doodles**	Dragon 32	19,50 DM
DR5000	Romik **Strategic Command**	Dragon 32	39,50 DM
DR5002	Terminal **Line Up 4**	Dragon 32	32,00 DM
DR5001	Romik **Cube (Würfel)**	Dragon 32	48,00 DM
OR6002	PSS **Hopper**	Oric-1	30,00 DM
OR6003	PSS **Centipede**	Oric-1	30,00 DM
OR6004	PSS **Invaders**	Oric-1	30,00 DM
OR6006	Melbourne **The Hobbit**	Oric-1	78,00 DM
ZU8004	**De Luxe Joystick Quickshot**	VC-20/Atari/Com. 64	65,00 DM
BD5009	Virgin **Games for your Dragon (Buch)**		15,80 DM
BT9010	Virgin **Games for your TRS 80 (Buch)**		15,80 DM
BO9011	Virgin **Games for your Oric (Buch)**		15,80 DM
BZ9012	Virgin **Games for your ZX 81 (Buch)**		15,80 DM
BS9013	Virgin **Games for your ZX Spectrum (Buch)**		19,80 DM
BV9008	Virgin **Games for your VC-20 (Buch)**		19,80 DM
EA9014	Virgin **Games for your Atari (Buch)**		19,80 DM
BS9004	Melbourne **Over the Spectrum (Buch)**		39,80 DM
BS9003	Melbourne **Spectrum ROM Disassembly (Buch)**		39,80 DM
BC9000	Melbourne **Commodore 64 Games Book (Buch)**		29,80 DM
BD9001	Melbourne **Enter the Dragon (Buch)**		29,80 DM
BO9005	Melbourne **Metoric Programming Oric 1 (Buch)**		29,80 DM
BS9002	Melbourne **Spectrum Hardware Manual (Buch)**		29,80 DM
BZ9007	Melbourne **Not only 30 Programs ZX-81 1K (Buch)**		29,80 DM
BV9006	Melbourne **VC-20 Innovative Computing (Buch)**		29,80 DM

Absender:

Name: ____________

Straße: ____________

Wohnort: ____________

Zahlung:

Bestellwert: DM ____________

○ Scheck ist beigefügt
○ per Nachnahme zzgl. Gebühren
○ Vorkasse (bei Lieferung ins Ausland keine andere Zahlweise möglich)

Bitte frei machen

WICOSOFT
Christian Widuch
Nordstraße 22
3443 Herleshausen 1

Garantie

Wir senden Ihnen
CPU und Homecomputer regelmäßig ab der nächsterreichbaren Ausgabe zu.

Die Lieferung erfolgt frei Haus inclusive Mehrwertsteuer und Zustellgebühren.

Sie können Ihr Homecomputer-Abbonnement jeweils 8 Wochen vor Ablauf der 12-monatigen Mindestbezugsdauer schriftlich kündigen.

Bitte frei machen

CPU – Computer, programmiert zur Unterhaltung
& Homecomputer

Verlagsunion
Friedrich-Bergius Straße 7
Postfach 5707

6200 Wiesbaden

Garantie

Wir senden Ihnen
Homecomputer regelmäßig ab der nächsterreichbaren Ausgabe zu.

Die Lieferung erfolgt frei Haus inclusive Mehrwertsteuer und Zustellgebühren.

Sie können Ihr CPU-Abbonnement jeweils 8 Wochen vor Ablauf der 12-monatigen Mindestbezugsdauer schriftlich kündigen.

Bitte frei machen

Homecomputer

Verlagsunion
Friedrich-Bergius Straße 7
Postfach 5707

6200 Wiesbaden

Bestellkarte

Ich möchte CPU und Homecomputer ab Heft Nr. ____ zum günstigen Abonnementspreis von 100,– DM für 24 Ausgaben, vierzehntägig ins Haus geliefert bekommen.

Name/Vorname ______________________

Straße ______________ PLZ ______ Ort ______________

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (24 Hefte jährlich DM 100,– innerhalb der BRD, Ausland s. Impressum)

☐ **Bargeldlos und bequem durch Bankeinzug:** ________ BLZ (vom Scheck abschreiben)

Konto-Nr. ______________ Geldinstitut ______________

☐ **Gegen Rechnung**
(keine Vorauszahlung leisten)

Datum/Unterschrift ______________________

Diese Karte ausschneiden oder Fotokopieren und einsenden an umseitige Adresse.

Bestellkarte

Ich möchte Homecomputer ab Heft Nr. ____ zum günstigen Abonnementspreis von 55,– DM für 12 Ausgaben, monatlich ins Haus geliefert bekommen.

Name/Vorname ______________________

Straße ______________ PLZ ______ Ort ______________

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (12 Hefte jährlich DM 55,– innerhalb der BRD, Ausland s. Impressum)

☐ **Bargeldlos und bequem durch Bankeinzug:** ________ BLZ (vom Scheck abschreiben)

Konto-Nr. ______________ Geldinstitut ______________

☐ **Gegen Rechnung**
(keine Vorauszahlung leisten)

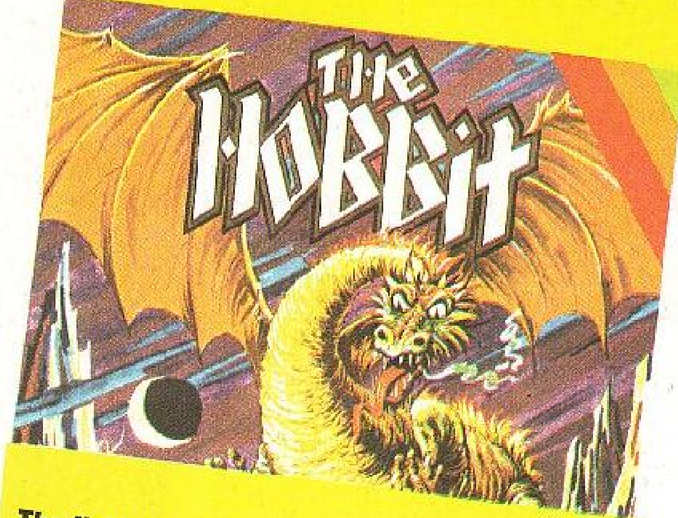
Datum/Unterschrift ______________________

Diese Karte ausschneiden oder Fotokopieren und einsenden an umseitige Adresse.

Art-Nr.	Anzahl	Programm	für Computer	Preis
VC1000	____	Terminal **Gridder**	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC1008	____	Romik **Shark Attack**	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC1004	____	Romik **Multisound Synthesizer**	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC1007	____	Romik **Moons of Jupiter**	VC-20 m. E.	39,50 DM
VC1005	____	Romik **Martian Raiders**	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC1001	____	Romik **Space Attack**	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC1010	____	Romik **Sea Invasion**	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC1009	____	Romik **Space Fortress**	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC1006	____	Terminal **Scramble**	VC-20 o. E.	39,50 DM
VC1002	____	Sumlock **Jumpin Jack**	VC-20 o. E.	45,50 DM
VC1003	____	Wicosoft **Der Fluch des Pharao**	VC 20 + 16K	19,50 DM
VC1023	____	Livewire **Gridtrap**	VC-20 o. E.	45,00 DM
CB2010	____	Interceptor **Krazy Kong**	Commodore 64	45,00 DM
CB2011	____	Interceptor **Frogger**	Commodore 64	42,00 DM
CB2007	____	Interceptor **Panic 64**	Commodore 64	42,00 DM
CB2012	____	Interceptor **Star Trek**	Commodore 64	45,00 DM
CB2004	____	Melbourne **Hungry Horace**	Commodore 64	48,00 DM
CB2001	____	Engl. Software **Superfont**	Commodore 64	38,00 DM
CB2000	____	Engl. Software **Spritemaker**	Commodore 64	38,00 DM
CB2002	____	Terminal **Superscramble**	Commodore 64	51,00 DM
CB2003	____	Terminal **Gridder**	Commodore 64	51,00 DM
CB2005	____	Romik **Dickys Diamonds**	Commodore 64	45,00 DM
CB2013	____	Romik **Multisound Synthesizer**	Commodore 64	69,00 DM
CB2009	____	Melbourne **The Hobbit**	Commodore 64	78,00 DM
SP4008	____	Automata **Gehen Sie in das Gefängnis**	ZX Spectrum 48K	41,00 DM
SP4004	____	Automata **Morris meets the bikers**	ZX Spectrum 16/48K	41,00 DM
SP4002	____	BUG BYTE **Manic Miner**	ZX Spectrum 48K	45,00 DM
SP4011	____	BUG BYTE **Spectres**	ZX Spectrum 16/48K	35,00 DM
SP4010	____	PSS **Light Cycle**	ZX Spectrum 16/48K	25,00 DM
SP4022	____	PSS **Deep Space**	ZX Spectrum 48K	25,00 DM
SP4009	____	Melbourne **The Hobbit (Kass. u. Buch)**	ZX Spectrum 48K	78,00 DM
SP4024	____	Melbourne **Penetrator**	ZX Spectrum 48K	37,00 DM
SP4000	____	Ultimate **PSSST**	ZX Spectrum 16/48K	35,00 DM
SP4001	____	Ultimate **Jetpac**	ZX Spectrum 16/48K	32,00 DM
SP4007	____	Automata **Pimania**	ZX Spectrum 48K	39,50 DM
SP4006	____	Automata **Spectacular**	ZX Spectrum 16/48K	19,50 DM
SP4005	____	Automata **Bunny & E.T.a.**	ZX Spectrum 16/48K	19,50 DM
SP4025	____	Wicosoft **Tarzan**	ZX Spectrum 16/48K	25,00 DM
SP4026	____	Wicosoft **Adventurers Nightmare**	ZX Spectrum 48K	32,00 DM
SP4027	____	Wicosoft **Schatzsuche im Irrgarten**	ZX Spectrum 48K	32,00 DM
SP4028	____	Wicosoft **Flipper**	ZX Spectrum 48K	32,00 DM
SP4029	____	Wicosoft **Teufelsfahrer**	ZX Spectrum 16/48K	32,00 DM
SP4030	____	Romik **Shark Attack**	ZX Spectrum 16/48K	35,00 DM
SP4031	____	Romik **Color Clash**	ZX Spectrum 16/48K	35,00 DM
ZX3003	____	Artic **Chess 16K**	ZX 81 16K	48,00 DM
ZX3005	____	PSS **Star Trek**	ZX 81 16K	24,00 DM
ZX3004	____	PSS **Hopper**	ZX 81 16K	19,50 DM
ZX3006	____	Romik **Galactic Trooper**	ZX 81 16K	29,00 DM
ZX3000	____	Romik **Super Nine**	ZX 81 1K	39,50 DM
ZX3001	____	Automata **Best possible taste**	ZX 81 1K	19,50 DM
SP4003	____	Automata **Groucho**	ZX Spectrum 48K	48,00 DM

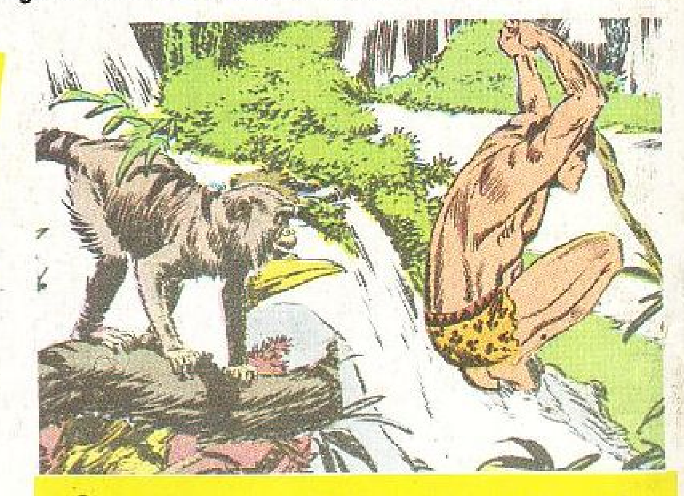
Katalog anfordern (Schutzgebühr 3,- DM)

Commodore 64
ZX Spectrum 48K
Oric-1



The Hobbit für den ZX Spectrum 48K
Das neue Superadventure. Herrliche Grafik. Großer Befehlssatz. Ein Meilenstein der Microcomputersoftware. Dazu das Hobbit-Taschenbuch (in englischer Sprache).

DM 78.--

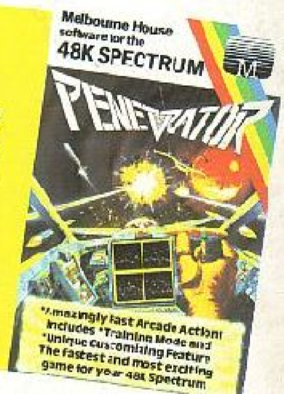


T a r z a n für den ZX Spectrum 16 & 48K
Ein Geschicklichkeitsspiel. Tarzan muß Jane befreien. Dabei wird er von Krokodilen und Affen behindert. Happy-End am Schluß? Tolle Grafik, unterhaltsam. Ohne Joystick gut spielbar.

DM 25.--

Penetrator
für den ZX Spectrum 48K
Superschnelles Arcade-Spiel, das die 48K voll ausnutzt. Wer den erweiterten Spectrum besitzt, sollte auf dieses Spiel nicht verzichten.

DM 37.--



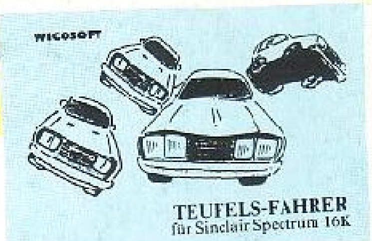
Schatzsuche im Irrgarten
Maschinensprache. Deutsche Spielanleitung im Programm. Finden Sie in der obersten Reihe den Geheimmechanismus, damit die Urne sichtbar wird! Die ersten Urnen sind problemlos zu finden, aber dann ... Zeit, fallende Steine und Monster sind gegen Sie!

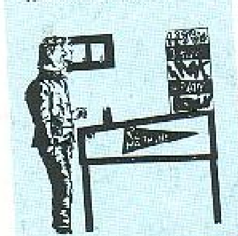
DM 32.00



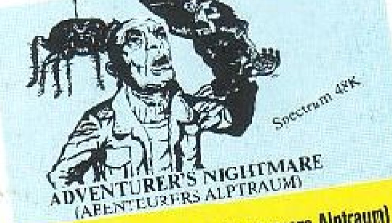
Teufels-Fahrer
Deutsche Anleitung im Programm. Weichen Sie dem entgegenkommenden Gespenst aus, indem Sie rechtzeitig die Spur wechseln. Rasend schnell! 10 verschiedene Geschwindigkeiten.

DM 32.00





JEDE MENGE NEUE SPIELE



Flipper
Deutsche Anleitung im Programm. Freie Tastenwahl. Flippern wie in der Kneipe um die Ecke! Drei Geschwindigkeiten. Bis zu vier Spieler spielen je drei Bälle! Sehr schnell!

DM 32.00

Adventurer's Nightmare (Abenteurers Alptraum)
Freie Tastenwahl. Deutsche Spielanleitung im Programm. Fünf Nächte müssen in der Spukhöhle verbracht werden. Es gilt, Gold und Leben vor Gespenstern, Vampiren, Energiespindeln, Skeletten und Mörderspinnen zu verteidigen. Sehr schnell!

DM 32.00

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
SOFTWARE-AUTOREN GESUCHT, INFO ANFORDERN

WICOSOFT * Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 05654-6182

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!